

+ ПОСТЕР
НАКЛЕЙКИ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В ВАШЕМ ГОРОДЕ

И
Г
Р
О

МАНИА

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ! №06 ИЮНЬ
(129) 2008

MASS EFFECT

ALPHA PROTOCOL

GEARS OF WAR 2

THIS IS VEGAS

PURE

FABLE 2

WHEELMAN

GHOSTBUSTERS



www.igromania.ru

ПОЛНОМЕТРАЖНЫЙ
ВИДЕОБОЗОР
СО СПЕЦЭФЕКТАМИ

grand
theft
auto IV

[PROTOTYPE]

ГРУППА КРОВИ НА РУКАВЕ

ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2 DVD

Мы продаем подлинное программное обеспечение Microsoft®



ОПТОВЫЕ ПОСТАВКИ
программного обеспечения
компьютерной техники
периферии

ДОСТАВКА ПО РОССИИ

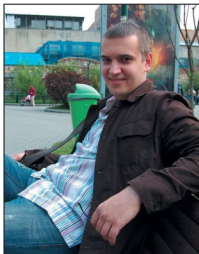
 **KARIN**

Россия, 127427, Москва, ул. Академика Королева, дом 21, тел: +7 (495) 956-1158, факс: +7 (495) 617-9316, www.karin.ru

Изображения продуктов Майкрософт перепечатаны с разрешения корпорации Майкрософт.
© Корпорация Майкрософт, 2007. Все права защищены. Windows Vista, Office и эмблема корпорации Майкрософт являются охраняемыми товарными
знаками корпорации Майкрософт в США и других странах.

ИГРОМАН

06 ИЮНЬ
(129) **2008**
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА



Привет!

29 апреля этого года состоялось главное, простите за идиотскую маркетинговую формулировку, «медийное событие» весны — на прилавках появилась игра Grand Theft Auto 4. «Медийное» оно потому, что выход четвертой части одной из величайших игр всех времен и народов вдруг оказался важнее большинства весенних кинопремьер и музыкальных релизов. В течение первых 24 часов GTA 4 купило четыре с лишним миллиона человек, а за полторы недели продаж игра принесла своим создателям безумную сумму — \$500 млн. В общем, если даже после этого вы где-то услышите, что электронные игры — развлечения для скучающих подростков, а вся сопутствующая индустрия — сборище великовозрастных детей и неудачников, то знайте: вам, мягко говоря, врут.

Понятно, что к выходу одной из главных игр года всеосознанный журнал «Игромания» подготовился во всеоружии: в день премьеры на нашем сайте появилось первое видео о GTA 4, а в свежий «Видеомания» на DVD этого номера вы увидите наш полнометражный полугорачесовый обзор с плюсами и спецэффектами. И даже несмотря на то, что на PC — самой популярной в нашей стране платформе — GTA 4 пока нет, его выход на персоналах — всего лишь вопрос времени. Уж нам-то вы можете верить. В любом случае, узнать все про новый GTA можно (и нужно!) уже сегодня.

Из других событий месяца: «Игромания» продолжала свой вечный заплыл за эксклюзивами, и в этом номере у нас как всегда есть о чем почитать. Наш редакционный сенкевич Олег Ставицкий буквально только что вернулся с испанского острова Майорка, где компания Vivendi устраивала показ своих главных игр года. Так что свежие новости о заочно любимых нами Ghostbusters (стр. 42), а также мутантском экшене Prototype (стр. 36), который оказался даже круче, чем мы думали после прошлогоднего анонса на лейблсигнатуре GC'08, ищите в рубрике «Из первых рук». Там же не подалеку вы найдете последние детали о чудовищнейшей Fable 2 (стр. 46), ради которого наш Игорь Варнавский самолетом поехал в гиндифорский офис Lionhead слушать очаровательные сказки Питера Молинье. А на стр. 52 читайте впечатления о крайне перспективном GTA-клон под названием This is Vegas, за которым ваш покорный я на три дня ездил в Лас-Вегас на мероприятие Midway Gamer's Day.

Это, очевидно, далеко не все: в этой же «Игромании» у нас имеются абсолютно эксклюзивные подробности о новой RPG от авторского Newenriver Nights 2 под названием Alpha Protocol (стр. 74), свежие новости о Gears of War 2 (стр. 68) лично из рук Клиффа Блехински, персональные впечатления от ураганной гонимки Pure (стр. 82), первый обзор PC-версии гениального Mass Effect (стр. 106) и, наконец, отчет о лучших играх с КРИ 2008 — главным ежегодном слете отечественной игродушности (стр. 90). В общем, читайте, смотрите и пишите письма, ну а мы, как обычно, уже начинаем работать над следующим номером, который — вот увидите — будет так и вовсе бомба. Так что до встречи через месяц!



Подписка в Нью-Йорке

New York

Город Нью-Йорк, основанный в 1613 году на земле, купленной с иждивения за сексу бус и бутылку рома, сейчас считается местом с самой дорогой недвижимостью на планете. Может быть, именно поэтому его так любят разрушать в фильмах и играх. Только в этом месяце его уже развалили с землей мутанты, ахрили иммигранты из Восточной Европы и кавказцы полусторонней автопатологии отключили за привлекательности. О том, как это обычно происходит, постоянно пишет журнал «Игромания», так что если вы живете в Нью-Йорке и хотите оперативно узнать, какие беды ждут ваш город в ближайшее время, — рекомендуем оформить международную подписку.

О том, как подписаться на «Игроманию» в Нью-Йорке и других опасных для жизни городов планеты Земля, можно узнать на DVD в разделе «Редакция».

РЕДАКЦИЯ
Игорь и главный редактор Александр Кузьменко
Выпускающий редактор Игорь Варнавский
Редакторы Алексей Макаренко, Олег Ставицкий
Редакторы рубрик Николай Петасов, Алексей Мосин, Станислав Томашкин, Георгий Курган, Николай Арсеньев
Руководитель тестовой лаборатории Максим Каросов, руководитель рубрики Сергей Соловьев, доцент Дмитрий Денисенко, редакция Роман Грыльков, обозреватель Надежда Наделова, координатор Мария Луговская, Анна Полянская, Дмитрий Зайцев, Надежда Наделова
Политический редактор Р. Нана Насреденов

РЕДАКЦИЯ DVD
Продюсер видеоредакционной группы Антон Полянов, FXA Studio
Редакторы Игорь Адаев, Семен Чепунов
Дизайн рубрик Илья Галкин, Дмитрий Михайлов

WWW.IGROMANIA.RU
Главный редактор Андрей Александров
Редакторы Алексей Дмитриев, Алексей Никонский, Денис Валиев, Денис Овчинников, Ирина Садрова, Ирина Осипенкова

ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игровый мир»
«TechnoMir»
Генеральный директор Азам Дакиров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ
www.igromania.ru
Телефоны (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы Даша Новикова (dashan@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы Руслан, СМТ (ruslan@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы Ольга Карпова (olgak@igromania.ru)
Руководитель отдела маркетинга Ольга Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе Александр Миславский, Светлана Лозовая, Светлана Попова, Мария Королёва

ЭКСПЛУАТАЦИОННОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ
ООО «Антон-Пресс»
www.antonpress.ru
Телефоны (495) 642 8780
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галкина

ДЛЯ СВЯЗИ
111524, г. Москва, ул. Парусная д.1 (Оформление)
Тел./факс (495) 231-2505
e-mail: stanislav@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE
Publisher and Editor in Chief Александр Кузьменко (ak@igromania.ru)
Executive Editor Igor Varnavsky (varnavsky@igromania.ru)
PR Nina Nasedkova (nina@igromania.ru)
Advertising Yulia Ostrova (yulia@igromania.ru)
Marketing Yulia Kurbatova (kurbatova@igromania.ru)
Contacts P. Pervovskaya str. Moscow, Russia, 111524
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна. Любое воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые в газете имена принадлежат их действительным владельцам. Имена авторов несут не совпадать с именами редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектах: с 1 DVD, с 2 DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПМ 77-10401 от 28 июня 2002 года). ISSN 1603-2505.

Цена свободная. Оценочная в США — \$40.00 (Mailings Ltd, Inc) DVD приложение в 900-40747030.

© «Игромания», 1997-2008 © Igromania, 1997-2008 Тираж 228 064 Circulation 228 064

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложения, пожалуйста обратитесь на адрес dvd@igromania.ru или телефонным разговором.

Следующий номер «Игромания» выйдет в продажу с 1 июля!

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

ИГРОМАНИЯ

36 Prototype
Это просто взрыв мозга!42 Ghostbusters
И рыбу есть, и в ECTO сесть.

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

8-25

Новостной меридиан	8
Даты выхода игр	25

DVD-МАНИЯ

26-32

Слово редактора	26
Сделано в «Игромании»/Темы DVD	27
Игры для всех/Киберспорт на DVD	28
Патчи/Демобокс/Супербонус	29
Игровая зона	30
Машина времени	31
Интересности	32

ВИДЕОМАНИЯ

34

Видеоновости за прошедший месяц * От винта!	
Репортажи со всего мира * Во что поиграть в этом месяце	34

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

36-57

Prototype	36
Ghostbusters	42
Table 2	46
This is Vegas	52

R&S: В РАЗРАБОТКЕ

58-87

Рейтинговая система рубрики R&S	58
Tom Clancy's HAWX	59
Refusion	60
Saints Row 2	62
Viva Pinata: Trouble in Paradise	64
Line Rider 2: Unbound	66
Strong Bad's Cool Game for Attractive People	67
Gears of War 2	68
Just Cause 2	70
Alpha Protocol	74
Rise of the Argonauts	78
Pure	82
The Wheelman	86

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ

88-89

Command & Conquer: Red Alert 3	88
--------------------------------	----

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

90-100

KPMI 2008: 10 новых игр из бывшего СССР	90
---	----

R&S: ВЕРДИКТ

102-127

Мини-рецензии

Слово редактора * Art of Murder: FBI Confidential	102
Australia 200 Quest * Hidden Mysteries: Civil War	
Ship Simulator 2008: New Horizons	103
Crusaders: Thy Kingdom Come * Противостояние: Европа 2015	104
Полные рецензии	
Mass Effect	106
Turok	112
9-я пота	114
Sledgehammer	116
Substrum	120
So Blonde	122
Iron Man	124
Europa Universalis: Rome	125
Sunrise	126
UEFA Euro 2008	127

Алфавитный список игр в номере

9-я пота	114
A Vancouver Story	25, 26
Age of Empires 3	25, 26, 31
Age of Conan: Hyborian Adventures	25, 26, 31
Age of Empires 3	25, 26, 31
Agony	106
Alpha: The Tower of Eternity	106
Alone in the Dark	10, 25, 26, 31
American McGee's Presents: Bad Day L.A.	21, 250
American McGee's Spooky	21, 250
American McGee's Grimm	25, 26, 31
Anno 1701: The Sunken Dragon	242
Aqua	242
Armed Assault	70
Art of Murder: FBI Confidential	102
Artillery	103
Assassin's Creed	10, 134, 135, 196, 242, 247
Asteroids	178, 181
Audiosurf	124, 185
Aurora	10
Baldur's Gate: Dark Alliance	10
Battlefield 2142	15, 28
Battlefield: Hardline	17, 160, 134, 135
Beyond Good & Evil	17, 160, 134, 135
Black & White	183
Blazing Angels 2: Secret Missions of WW2	20
Blondie	25
Bob the Builder	182
Born to Run	233
Call of Duty	233
Call of Duty: Warzone	12, 30, 134, 135, 137, 196
Castles	239
Castles: The Siege of the Castle	140
Chase H.Q.	140
City of Heroes	140
City of Villains	140
Clash of Clans	186
Clash of Kings	186
Clash of Nations	186
Clash of Tribes	186
Clash of Wonders	186
Clash of Wonders 2	186
Clash of Wonders 3	186
Clash of Wonders 4	186
Clash of Wonders 5	186
Clash of Wonders 6	186
Clash of Wonders 7	186
Clash of Wonders 8	186
Clash of Wonders 9	186
Clash of Wonders 10	186
Clash of Wonders 11	186
Clash of Wonders 12	186
Clash of Wonders 13	186
Clash of Wonders 14	186
Clash of Wonders 15	186
Clash of Wonders 16	186
Clash of Wonders 17	186
Clash of Wonders 18	186
Clash of Wonders 19	186
Clash of Wonders 20	186
Clash of Wonders 21	186
Clash of Wonders 22	186
Clash of Wonders 23	186
Clash of Wonders 24	186
Clash of Wonders 25	186
Clash of Wonders 26	186
Clash of Wonders 27	186
Clash of Wonders 28	186
Clash of Wonders 29	186
Clash of Wonders 30	186
Clash of Wonders 31	186
Clash of Wonders 32	186
Clash of Wonders 33	186
Clash of Wonders 34	186
Clash of Wonders 35	186
Clash of Wonders 36	186
Clash of Wonders 37	186
Clash of Wonders 38	186
Clash of Wonders 39	186
Clash of Wonders 40	186
Clash of Wonders 41	186
Clash of Wonders 42	186
Clash of Wonders 43	186
Clash of Wonders 44	186
Clash of Wonders 45	186
Clash of Wonders 46	186
Clash of Wonders 47	186
Clash of Wonders 48	186
Clash of Wonders 49	186
Clash of Wonders 50	186
Clash of Wonders 51	186
Clash of Wonders 52	186
Clash of Wonders 53	186
Clash of Wonders 54	186
Clash of Wonders 55	186
Clash of Wonders 56	186
Clash of Wonders 57	186
Clash of Wonders 58	186
Clash of Wonders 59	186
Clash of Wonders 60	186
Clash of Wonders 61	186
Clash of Wonders 62	186
Clash of Wonders 63	186
Clash of Wonders 64	186
Clash of Wonders 65	186
Clash of Wonders 66	186
Clash of Wonders 67	186
Clash of Wonders 68	186
Clash of Wonders 69	186
Clash of Wonders 70	186
Clash of Wonders 71	186
Clash of Wonders 72	186
Clash of Wonders 73	186
Clash of Wonders 74	186
Clash of Wonders 75	186
Clash of Wonders 76	186
Clash of Wonders 77	186
Clash of Wonders 78	186
Clash of Wonders 79	186
Clash of Wonders 80	186
Clash of Wonders 81	186
Clash of Wonders 82	186
Clash of Wonders 83	186
Clash of Wonders 84	186
Clash of Wonders 85	186
Clash of Wonders 86	186
Clash of Wonders 87	186
Clash of Wonders 88	186
Clash of Wonders 89	186
Clash of Wonders 90	186
Clash of Wonders 91	186
Clash of Wonders 92	186
Clash of Wonders 93	186
Clash of Wonders 94	186
Clash of Wonders 95	186
Clash of Wonders 96	186
Clash of Wonders 97	186
Clash of Wonders 98	186
Clash of Wonders 99	186
Clash of Wonders 100	186
Clash of Wonders 101	186
Clash of Wonders 102	186
Clash of Wonders 103	186
Clash of Wonders 104	186
Clash of Wonders 105	186
Clash of Wonders 106	186
Clash of Wonders 107	186
Clash of Wonders 108	186
Clash of Wonders 109	186
Clash of Wonders 110	186
Clash of Wonders 111	186
Clash of Wonders 112	186
Clash of Wonders 113	186
Clash of Wonders 114	186
Clash of Wonders 115	186
Clash of Wonders 116	186
Clash of Wonders 117	186
Clash of Wonders 118	186
Clash of Wonders 119	186
Clash of Wonders 120	186
Clash of Wonders 121	186
Clash of Wonders 122	186
Clash of Wonders 123	186
Clash of Wonders 124	186
Clash of Wonders 125	186
Clash of Wonders 126	186
Clash of Wonders 127	186
Clash of Wonders 128	186
Clash of Wonders 129	186
Clash of Wonders 130	186
Clash of Wonders 131	186
Clash of Wonders 132	186
Clash of Wonders 133	186
Clash of Wonders 134	186
Clash of Wonders 135	186
Clash of Wonders 136	186
Clash of Wonders 137	186
Clash of Wonders 138	186
Clash of Wonders 139	186
Clash of Wonders 140	186
Clash of Wonders 141	186
Clash of Wonders 142	186
Clash of Wonders 143	186
Clash of Wonders 144	186
Clash of Wonders 145	186
Clash of Wonders 146	186
Clash of Wonders 147	186
Clash of Wonders 148	186
Clash of Wonders 149	186
Clash of Wonders 150	186
Clash of Wonders 151	186
Clash of Wonders 152	186
Clash of Wonders 153	186
Clash of Wonders 154	186
Clash of Wonders 155	186
Clash of Wonders 156	186
Clash of Wonders 157	186
Clash of Wonders 158	186
Clash of Wonders 159	186
Clash of Wonders 160	186
Clash of Wonders 161	186
Clash of Wonders 162	186
Clash of Wonders 163	186
Clash of Wonders 164	186
Clash of Wonders 165	186
Clash of Wonders 166	186
Clash of Wonders 167	186
Clash of Wonders 168	186
Clash of Wonders 169	186
Clash of Wonders 170	186
Clash of Wonders 171	186
Clash of Wonders 172	186
Clash of Wonders 173	186
Clash of Wonders 174	186
Clash of Wonders 175	186
Clash of Wonders 176	186
Clash of Wonders 177	186
Clash of Wonders 178	186
Clash of Wonders 179	186
Clash of Wonders 180	186
Clash of Wonders 181	186
Clash of Wonders 182	186
Clash of Wonders 183	186
Clash of Wonders 184	186
Clash of Wonders 185	186
Clash of Wonders 186	186
Clash of Wonders 187	186
Clash of Wonders 188	186
Clash of Wonders 189	186
Clash of Wonders 190	186
Clash of Wonders 191	186
Clash of Wonders 192	186
Clash of Wonders 193	186
Clash of Wonders 194	186
Clash of Wonders 195	186
Clash of Wonders 196	186
Clash of Wonders 197	186
Clash of Wonders 198	186
Clash of Wonders 199	186
Clash of Wonders 200	186
Clash of Wonders 201	186
Clash of Wonders 202	186
Clash of Wonders 203	186
Clash of Wonders 204	186
Clash of Wonders 205	186
Clash of Wonders 206	186
Clash of Wonders 207	186
Clash of Wonders 208	186
Clash of Wonders 209	186
Clash of Wonders 210	186
Clash of Wonders 211	186
Clash of Wonders 212	186
Clash of Wonders 213	186
Clash of Wonders 214	186
Clash of Wonders 215	186
Clash of Wonders 216	186
Clash of Wonders 217	186
Clash of Wonders 218	186
Clash of Wonders 219	186
Clash of Wonders 220	186
Clash of Wonders 221	186
Clash of Wonders 222	186
Clash of Wonders 223	186
Clash of Wonders 224	186
Clash of Wonders 225	186
Clash of Wonders 226	186
Clash of Wonders 227	186
Clash of Wonders 228	186
Clash of Wonders 229	186
Clash of Wonders 230	186
Clash of Wonders 231	186
Clash of Wonders 232	186
Clash of Wonders 233	186
Clash of Wonders 234	186
Clash of Wonders 235	186
Clash of Wonders 236	186
Clash of Wonders 237	186
Clash of Wonders 238	186
Clash of Wonders 239	186
Clash of Wonders 240	186
Clash of Wonders 241	186
Clash of Wonders 242	186
Clash of Wonders 243	186
Clash of Wonders 244	186
Clash of Wonders 245	186
Clash of Wonders 246	186
Clash of Wonders 247	186
Clash of Wonders 248	186
Clash of Wonders 249	186
Clash of Wonders 250	186
Clash of Wonders 251	186
Clash of Wonders 252	186
Clash of Wonders 253	186
Clash of Wonders 254	186
Clash of Wonders 255	186
Clash of Wonders 256	186
Clash of Wonders 257	186
Clash of Wonders 258	186
Clash of Wonders 259	186
Clash of Wonders 260	186
Clash of Wonders 261	186
Clash of Wonders 262	186
Clash of Wonders 263	186
Clash of Wonders 264	186
Clash of Wonders 265	186
Clash of Wonders 266	186
Clash of Wonders 267	186
Clash of Wonders 268	186
Clash of Wonders 269	186
Clash of Wonders 270	186
Clash of Wonders 271	186
Clash of Wonders 272	186
Clash of Wonders 273	186
Clash of Wonders 274	186
Clash of Wonders 275	186
Clash of Wonders 276	186
Clash of Wonders 277	186



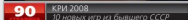
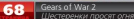
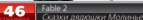
NV24HD

Ваши лучшие моменты

Представьте... все многообразие Ваших впечатлений — в высоком разрешении. Компактный фотоаппарат Samsung NV24HD с широкоугольным объективом 24 мм, инновационным AMOLED*-дисплеем и двойной стабилизацией изображения сохранит Ваши незабываемые моменты в лучшем виде. Кроме того, с NV24HD Вы сможете снимать динамичные видеосюжеты и просматривать их на большом экране в формате HD. Samsung NV24HD — безупречное качество каждого кадра.

*Active Matrix Organic Light Emitting Diode — технология, обеспечивающая потрясающую цветопередачу, угол обзора 180° и исключительно малое время отклика.



[illegible]

Форум разработчиков	
Есть ли кризис в отечественном геймдеве	206
Горячая линия: игрострой	
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы	210

ASUS рекомендует Windows Vista® Business

ASUS M70



Ноутбук ASUS M70
создан на базе
процессорной технологии
Intel® Centrino®



ASUS M70 – больше, чем full HD

С предустановленной подлинной ОС Windows Vista® Home Premium



Этот безупречно выглядящий ноутбук с диагональю 17" заставит Вас по-новому взглянуть на качество изображения. Стандарт WUXGA с разрешением экрана 1920x1200 (2,3 миллиона) пикселей обеспечивает более высокое качество картинки даже по сравнению с технологией full HD. Впечатления от игр и фильмов становятся поистине незабываемыми. Этому способствует и богатейшая палитра звука, воспроизводимого динамиками Altec Lansing и сабвуфером.

Но и это далеко не все – ASUS M70 предоставляет пользователям огромное количество инновационных технологий. Среди них уникальная функция автоматической настройки яркости, емкость дискового пространства в 1 Тб (2x500 Гб) с возможностью хранения в среднем до 285000 цифровых фотографий, 25000 песен или 120 часов видео в HD-качестве, мультимедийный тачпад, легко переключающийся из одного режима работы в другой. Кроме того, ASUS M70 – образец стиля: утонченные бороздки на поверхности ноутбука вызывают приятные для многих ассоциации с виниловыми пластинками, а дизайн панели управления и блестящего как зеркало корпуса по эстетичности сравним лишь с самыми



встроенные динамики Altec Lansing



многофункциональный емкостный тачпад



разноцветный дизайн панели BIR

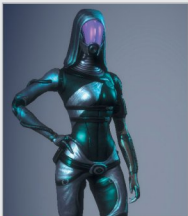
Восмилетняя гарантия 2 года

www.asus.ru

Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999

Белгород: (470) 222-22-22; Брянск: (483) 222-22-22; Владимир: (492) 222-22-22; Воронеж: (473) 222-22-22; Екатеринбург: (350) 222-22-22; Иваново: (493) 222-22-22; Казань: (843) 222-22-22; Калининград: (401) 222-22-22; Кисловодск: (878) 222-22-22; Костанай: (351) 222-22-22; Краснодар: (861) 222-22-22; Красноярск: (391) 222-22-22; Курск: (477) 222-22-22; Липецк: (474) 222-22-22; Магнитогорск: (359) 222-22-22; Москва: (495) 222-22-22; Мурманск: (383) 222-22-22; Нижний Новгород: (831) 222-22-22; Новокузнецк: (803) 222-22-22; Новосибирск: (383) 222-22-22; Омск: (381) 222-22-22; Оренбург: (353) 222-22-22; Орел: (486) 222-22-22; Пенза: (479) 222-22-22; Пермь: (343) 222-22-22; Ростов-на-Дону: (863) 222-22-22; Самара: (846) 222-22-22; Саратов: (845) 222-22-22; Симферополь: (849) 222-22-22; Смоленск: (481) 222-22-22; Ставрополь: (865) 222-22-22; Тамбов: (475) 222-22-22; Тверь: (482) 222-22-22; Томск: (382) 222-22-22; Тула: (487) 222-22-22; Ульяновск: (842) 222-22-22; Уфа: (347) 222-22-22; Хабаровск: (421) 222-22-22; Челябинск: (359) 222-22-22; Ярославль: (478) 222-22-22.

ASUS
Rock Solid • Heart Touching



106 Mass Effect
Про любовь к своим инопланетникам



172 Special. Самые играющие страны мира: Англия



250 Но трогать его не Макси!

Алфавитный список игр в номере

Street Fighter	107
Strong Bad's Cool Game for Attractive People	108
Subliminal	109
Subversion	110
Sunset	111
Super Commander	112
Switching	113
Tabula Rasa	114
Talis Monkeys	115
Team Fortress 2	116
Terra Nova	117
The Agency	118
The Black Mirror 2	119
The Chronicles of Riddick: Volume 1	120
The House of the Dead 2	121
The Legend of Zelda: The Wind Waker	122
The Lord of the Rings: The Return of the King	123
The Matrix Online	124
The Orange Box	125
The Settlers	126
The Settlers: Rise of an Empire	127
The Sims 2	128
The Sims 3	129
The Suffering	130
The Underworld	131
The Witcher	132
The Wheelman	133
This is Vegas	134
Tiger	135
Titan Quest	136
Tom Clancy's H.A.W.X.	137
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	138
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	139
Tomb Raider	140
Tomb Raider: Legend	141
Total War	142
Total War: Empire	143
TrackMania United Forever	144
UEFA Euro 2008	145
Ultimate Spider-Man	146
Ultimate War	147
Unreal Tournament	148
Vampire: The Masquerade	149
Uplink	150
Vanguard: Saga of Heroes	151
Viking Battle for Asgard	152
Virtual Tennis 2	153
Viva Pinati: Trouble in Paradise	154
Warcraft	155
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal	156
Warcraft 3: Reign of Chaos	157
Warhammer 40,000 Online	158
Warhammer 40,000: Dawn of War	159
Warhammer 40,000: Dawn of War II	160
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	161
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	162
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	163
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	164
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	165
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	166
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	167
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	168
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	169
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	170
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	171
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	172
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	173
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	174
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	175
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	176
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	177
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	178
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	179
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	180
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	181
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	182
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	183
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	184
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	185
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	186
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	187
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	188
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	189
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	190
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	191
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	192
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	193
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	194
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	195
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	196
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	197
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	198
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	199
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	200

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

214-229

Новости онлайн-игр	214
Ждем Аллоды онлайн	216
Эксклюзив: Chronicles of Chronia: Renaissance	218
Аналитика: Самые трагичные MMO/RPG-истории	220
Интернет. События и факты	224
Движок для блога	226
Интересное в Сети	228

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

230-231

Новости внекомпьютерных игр	230
Колонизаторы Junior	231

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

232-241

Шоу-программа «Старпик и Светлана»	232
------------------------------------	-----

КАЛЕНДАРЬ

237-238

Gears of War 2	237
Alpha Protocol	238

КОДЕКС

242-244

Стандартные коды * Читательские паскалки	242
Читательские хинты	244

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

246-248

Тест №6. Июнь	246
Сканворд №6. Июнь * Фотографическая память №6. Июнь	247
Подведение итогов за №4/2008	247

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ!

250-251

«Игромания» инспектирует, что на уме у Американца Макси	250
---	-----

ТЕСТОВАНИЯ

252-255

Кто вы в World of Warcraft?	252
-----------------------------	-----

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

256

Почему взрослые не играют	256
---------------------------	-----

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Mass Effect	1
Warhammer	2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Fallout 3	1
Gears of War 2	2
Grand Theft Auto 4	3
Pure	4

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:		
Карин	2-я обложка	
Ф-Центр	3-я обложка	
Мегафон	4-я обложка	
В номере:		
IC	61, 65, 118-119, 195	
ASUS	105	
AverMedia	21	
Cooler Master	153	
EP	131	
Electronic Arts	133	
Foxconn	159	
Gigabyte	155	
Gravity CIS	219	
Logitech	11	
MSI	147	
Nival Online	23	
Procter & Gamble	101	
Ritmix	111	
Samsung	3	
Soft Club	7, 25, 35	
TopDevice	149	
X-Box	17, 19, 51, 63, 81, 85	
Alegric	13	
ТехноМир	103, 213, 245, 249	
Мир фантазии	233	
МТС	125	
Новый диск	174, 187	
РуссоБит-М	204-205	

ИГРА В ОНЛАЙНЕ

Новости онлайн-игр	214
Ждем Аллоды онлайн	216
Эксклюзив: Chronicles of Chronia: Renaissance	218
Аналитика: Самые трагичные MMO/RPG-истории	220
Интернет. События и факты	224
Движок для блога	226
Интересное в Сети	228

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА

Новости внекомпьютерных игр	230
Колонизаторы Junior	231

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ»

Шоу-программа «Старпик и Светлана»	232
------------------------------------	-----

КАЛЕНДАРЬ

Gears of War 2	237
Alpha Protocol	238

КОДЕКС

Стандартные коды * Читательские паскалки	242
Читательские хинты	244

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Тест №6. Июнь	246
Сканворд №6. Июнь * Фотографическая память №6. Июнь	247
Подведение итогов за №4/2008	247

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ!

«Игромания» инспектирует, что на уме у Американца Макси	250
---	-----

ТЕСТОВАНИЯ

Кто вы в World of Warcraft?	252
-----------------------------	-----

ОСОБОЕ МНЕНИЕ

Почему взрослые не играют	256
---------------------------	-----

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»

Mass Effect	1
Warhammer	2

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»

Fallout 3	1
Gears of War 2	2
Grand Theft Auto 4	3
Pure	4

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:		
Карин	2-я обложка	
Ф-Центр	3-я обложка	
Мегафон	4-я обложка	
В номере:		
IC	61, 65, 118-119, 195	
ASUS	105	
AverMedia	21	
Cooler Master	153	
EP	131	
Electronic Arts	133	
Foxconn	159	
Gigabyte	155	
Gravity CIS	219	
Logitech	11	
MSI	147	
Nival Online	23	
Procter & Gamble	101	
Ritmix	111	
Samsung	3	
Soft Club	7, 25, 35	
TopDevice	149	
X-Box	17, 19, 51, 63, 81, 85	
Alegric	13	
ТехноМир	103, 213, 245, 249	
Мир фантазии	233	
МТС	125	
Новый диск	174, 187	
РуссоБит-М	204-205	

Вышел список игр в номере

Street Fighter	107
Strong Bad's Cool Game for Attractive People	108
Subliminal	109
Subversion	110
Sunset	111
Super Commander	112
Switching	113
Tabula Rasa	114
Talis Monkeys	115
Team Fortress 2	116
Terra Nova	117
The Agency	118
The Black Mirror 2	119
The Chronicles of Riddick: Volume 1	120
The House of the Dead 2	121
The Legend of Zelda: The Wind Waker	122
The Lord of the Rings: The Return of the King	123
The Matrix Online	124
The Orange Box	125
The Settlers	126
The Settlers: Rise of an Empire	127
The Sims 2	128
The Sims 3	129
The Suffering	130
The Underworld	131
The Witcher	132
The Wheelman	133
This is Vegas	134
Tiger	135
Titan Quest	136
Tom Clancy's H.A.W.X.	137
Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	138
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2	139
Tomb Raider	140
Tomb Raider: Legend	141
Total War	142
Total War: Empire	143
TrackMania United Forever	144
UEFA Euro 2008	145
Ultimate Spider-Man	146
Ultimate War	147
Unreal Tournament	148
Vampire: The Masquerade	149
Uplink	150
Vanguard: Saga of Heroes	151
Viking Battle for Asgard	152
Virtual Tennis 2	153
Viva Pinati: Trouble in Paradise	154
Warcraft	155
Warcraft 2: Beyond the Dark Portal	156
Warcraft 3: Reign of Chaos	157
Warhammer 40,000 Online	158
Warhammer 40,000: Dawn of War	159
Warhammer 40,000: Dawn of War II	160
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	161
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	162
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	163
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	164
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	165
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	166
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	167
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	168
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	169
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	170
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	171
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	172
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	173
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	174
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	175
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	176
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	177
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	178
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	179
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	180
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	181
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	182
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	183
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	184
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	185
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	186
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	187
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	188
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	189
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	190
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	191
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	192
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	193
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	194
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	195
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	196
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	197
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	198
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	199
Warhammer 40,000: Dawn of War II - Winter of Contempt	200

KONAMI

ЛЕГЕНДАРНЫЙ БОИМ. ПОСЛЕДНЕЕ ЗАДАНИЕ.
ГРАНДИОЗНЫЙ ФИНАЛ ВЕЛИКОЙ САГИ.

METAL GEAR SOLID 4

GUNS OF THE PATRIOTS TACTICAL ESPIONAGE ACTION



РЕКЛАМА



WWW.KONAMISTYLE-EUROPE.COM

WWW.METALGEARSOLID.COM

WWW.SOFTCLUB.RU



ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНАЯ ГЛАВА ЛЕГЕНДАРНОГО СЕРИАЛА. В METAL GEAR SOLID 4 ВЫ ВОСТАНЕТЕ НА МОР, СТОЯЩИЙ НА ГРАНИ КАТАСТРОФЫ, СЛАЗАМИ УЧУЖДЕННОГО СВОЕГО ОЧЕЛОВЕКА. ЭТО САМАЯ БОЛЬШАЯ И ОЖИДАТЕЛЬНАЯ ЗАКЛЮЧЕНИЕ САГИ METAL GEAR SOLID — ПРЕДЛАГАЮЩИЙ СРАЗУ ДВЕ ИГРЫ НА ОДИНОМ ДИСКЕ! METAL GEAR SOLID 4 ОТОБРАЗИТ ВАС НА КОЖЕ БОИ, НЕПРЯМУЮ ЗАПЯТЫВАЮЩИМ СИМВОЛЫ, А METAL GEAR ONLINE СОБЕРЕТ В КОЛЛЕКТИВНОМ СРАВНЕНИИ ЛУЧШИХ БОЙЦОВ СО ВСЕГО МИРА. ВАС ЖДЕТ НАСТОЯЩАЯ ИГРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ДЛЯ СИСТЕМЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ —

ОНА УЖЕ СТАЛА ЛЕГЕНДОЙ!



Ведущие рубрики: **Илья Янович, Станислав Ломакин** (новости киберспорта) ● Комиксы: **Сергей Христенко**

СОБЫТИЯ

Суперзапуск

GTA 4 ПОБИЛ ВСЕ ВОЗМОЖНЫЕ РЕКОРДЫ

29 апреля состоялась мировая премьера всеми ожидаемого симулятора беспредела **Grand Theft Auto 4**. За считанные дни проект успел обрести таким количеством новостей, рекордов и скандалов, какое не снилось ни одной другой игре. **Take-Two**, похоже, правильно не делает, что отвергает предложения **Electronic Arts** о покупке — пока у издательства есть такие игры, оно может давать от ворот поворот кому угодно.

Начнем с неприятных происшествий. В день премьеры в пригороде Лондона некто в калюшине несколько раз ударил ножом 23-летнего парня, стоявшего в очереди за **GTA 4**. Слава богу, все обошлось — пострадал юноша не сильно и врачи скорости отпустили его домой. А вот жертва другого инцидента, тоже в Великобритании, пострадала сильнее. Пока один парень возвращался домой, сжимая под мышкой свежеекупленную коробочку с **GTA 4**, двое неизвестных напали на него, сломали челюсть и отобрали игру.

В России премьера прошла тихо-мирно, никто никого не застрелил и даже не порезал. По словам представителей «Софт Клуба», который распространяет игру на территории одной шестой части суши, основной сложностью было завести **GTA 4** в срок — и с этим они, судя по всему, справились. По крайней мере, это касается Москвы (многие люди из регионов жалуются, что смогли приобрести игру только в начале мая). Диски быстро расхватали, но уже после майских праздников приехала вторая партия. Плюс ко всему, «Софт Клуб» не без гордости заявил, что премьера **GTA 4** для них самая крупная за последний год. Назвать ее самой крупной премьерой в истории компании они не решились, указав в сторону **World in Conflict** и **World of Warcraft: The Burning Crusade**.

Без скандала премьера **GTA 4** тоже не обошлась. Печально известный адвокат **Джек Томпсон** к моменту сдачи

номера на **GTA 4** наехать еще не успел, но его временно подменила североамериканская организация «Матери против вождения в нетрезвом состоянии» (**Mothers Against Drunk Driving**), в которой заявили, что крайне недовольны решением **Rockstar** добавить в игру возможность напиться в эюю, сесть в автомобиль и передавить полгорода. По этому поводу они потребовали изменить возрастную рейтинг игры с **Mature** на **Adults Only**. В общем, все как всегда.

Что касается рекордов продаж, то и тут **GTA 4** выступил ожидаемо, став самой быстропродаваемой игрой за первые сутки: в течение 24 часов с прилавков смели 4,2 млн копий, а за девять дней продаж — 6 млн (это около \$500 млн). Предшдущий лидер, **Halo 3**, с его «жалкими» 2,7 млн, остался далеко позади. Кроме того, имеются данные аналитического агентства **Chart Track** о продажах **GTA 4** отдельно в Великобритании. В первый день британцы купили 609 тыс. копий, на долю Xbox 360 пришлось большая часть — 335 тыс. Нико при этом сумел обогнать своего чернокожего коллегу **Карла Джонсона** — за аналогичный срок продажи **GTA: San Andreas** в Британии составили 501 тыс. В Xbox Live цифры тоже были рекордными: **Ларри Гриб**, отвечающий в **Microsoft** за Xbox Live, заявил, что с 29 по 30 апреля мультиплеер **GTA 4** опробовало миллион человек.

Еще один рекорд **GTA 4** связан с оценками в прессе. По состоянию на май средний балл игры на сайте **GameRankings.com** держался в районе 99%, что, мягко говоря, очень много. Так высоко не была оценена еще ни одна игра на планете.

Собственно, все так хорошо, что возникает последний, самый важный вопрос: когда **GTA 4** выйдет на PC? И вот тут есть и плохие, и хорошие новости. Плохая состоит в том, что сразу после релиза в **Rockstar** заявили, будто в их ближайшие планы не входит портирование игры на персоналки. Но это они, скорее всего, врут и не краснеют — таких заявлений мы свое время слышали много от кого. Хорошая же новость заключается в том, что швейцарский интернет-магазин **Citydisc** разместил у себя страничку с информацией о ПК-версии **GTA 4**. При этом, если верить магазину, появится она уже в ноябре (как и гласили слухи до релиза). Игроки решили не ждать у моря погоды и организовали онлайн-петицию в пользу появления **GTA 4** на персоналках. Присоединиться к ней можно по этому адресу: www.ipetitions.com/petition/GTAToPC/index.html.



Джек Томпсон предвкушает долгие часы в компании **GTA 4**.

ГОПОТА 4

ПОКА АНАЛИТИКИ СПОРЯТ, КАКИМ ТИРАЖОМ РАЗОЙДЕТСЯ **GTA 4**, НИКО БЕЛИК ДЕЛАЕТ ТО, ЧТО УМЕЕТ ЛУЧШЕ ВСЕГО.



©ХРИСТЕНКО

● По соглашению между Microsoft и отечественной студией **Snowball** (одним из лучших локализаторов на постсоветском пространстве) последняя получила статус официального разработчика игр для консоли Xbox 360. При этом Snowball будет заниматься и привычными для себя делом, то есть переводить на русский язык игры для Xbox 360.

Snowball Studios

МАНИЯ

ИНДУСТРИЯ



Определитесь вы уже, НАКОНЕЦ!

ПОКА ОДНИ КОМПАНИИ ОТРЕКАЮТСЯ ОТ РС, ДРУГИЕ ВЫРАЖАЮТ ЕМУ ПОДДЕРЖКУ

Порой кажется, что бесконечные прогнозы о закате PC как игровой платформы все же имеют под собой основание. Например, когда компании как по команде начинают выть и жаловаться о тяжелой доле ПК-разработчика, о плохих дядях-пиратах и других сложностях. Например, Джейвот Йерли в беседе с журналистами PC Play заявил, что больше PC-эксклюзивов от Crytek ждать не стоит: все последующие игры будут разрабатываться параллельно и для персоналок, и для консолей. Главной причиной Йерли назвал именно пиратство: по его словам, он бы и рад стараться на благо PC-гейминга, но не в силах ничего сделать с тем, что пиратство снижает продажи игр в несколько раз. На приставках же пиратство традиционно меньше.

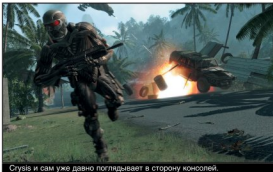
Тем временем EA Sports в лице Питера Мура сообщила, что на PC не выйдут Madden NFL 09 и Tiger Woods 09. Правда, по словам Мура, пиратство тут не при чем. Все дело в аудитории: фанаты спортивных любят играть на диване перед большим телевизором, чем сгорбившись у монитора.

Пока Electronic Arts на пару с Crytek выводили на ПК жирный крест, японская компания KOEI, наоборот, пропнулась к персоналкам симпатией. Две ее головные серии — Dynasty Warriors и

Samurai Warriors — расходятся на приставках хорошо, но уже не так ошеломляюще, как годы назад. Поэтому вслед за крайне неожиданным выходом на PC Warriors Orochi (см. прошлый номер) KOEI анонсировали сразу три новые «старые» приставочные игры: Dynasty Warriors 6 (откровенно слабое продолжение уже набившего оскомину сериала), Samurai Warriors 2 (а это уже поинтереснее) и, внимание, Romance of the Three Kingdoms 11. Последняя представляет собой причудливую пометь тайкуна в сильно порезанном виде и, собственно, привычный для игр от KOEI сражений в стиле «убей миллион китайцев». А Samurai Warriors 2, помимо классических слэшерных режимов, предложит и один новый, под названием Sugoroku (пошаговую стратегию на четырех игроках).



Герои азиатских слэшеров тоже не прочь попорбовать свои силы на компьютерах.



Crysis и сам уже давно поглядывает в сторону консолей.

КИБЕРСПОРТ



Списки кандидатов ESWC MASTERS

ОТ РОССИИ НА ESWC MASTERS МОГУТ ОКАЗАТЬСЯ ОДНИ ВАРКРАФТЕРЫ

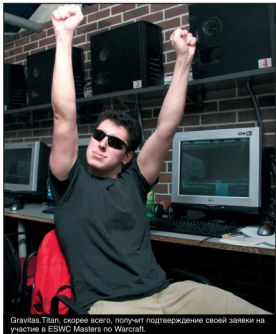
Стал известен список кандидатов на участие в турнире ESWC Masters, который пройдет с 4 по 6 июля этого года в Париже, Франция. Напомним, что это своеобразная квалификация к финальной части турнира, которая пройдет чуть позже в США. Нам главным образом интересны списки участников в Warcraft 3: The Frozen Throne, Quake 3 Arena 1x1 и Counter-Strike 1.6.

В дисциплине Warcraft 3 от России поданы четыре заявки: mouz.Happy, Gravitas.Xylogian, Gravitas.Titan и Gravitas.Rob — фактически все сильнейшие варкрафтеры нашей страны. Есть заявка и от украинца HoTa, выступающего также на Gravitas.Gaming. Наибольшее количество игроков-претендентов, само собой, из Южной Кореи — шесть, и это при отсутствии Moon'a.

В Quake 3 Arena 1x1 претендентов из России на момент сдачи номера (эквавтор мая) не было — частично своим, как водится, мы считаем китайца Razer.Jibo. Впрочем, вряд ли такое событие пропустит наш Cooler. За неизменением своих звезд посчитаем пока других: это ветераны Fox и Prozac (Швеция), iF22 (Голландия), RocketBoy (Китай), игроки новой школы Av3k (Польша) и Noctis (Австрия). Из США пока поданы заявки от Chance, Cha0t1c, ZeRo4 и Rapha — последние два на этой волне даже были приглашены под знамена SK Gaming, с чем мы их и поздравляем.

Нет пока российских представителей и в CS 1.6 — зато навалом заведомо дающих крупных турниров вроде SK, Mouz, Roccatt и MiBR.

Срок подачи заявок истек 20 мая, надеюсь, к тому времени численность нашей армии на ESWC Masters заметно возросла.



Gravitas.Titan, скорее всего, получит подтверждение своей заявки на участие в ESWC Masters по Warcraft.



● **Alone in the Dark**, главная надежда Atari, выйдет не только в обычном, но и в коллекционном издании. Оно представляет собой металлическую черную коробку с фигурой главного героя внутри, в качестве бонуса покупателям особой версии достанется CD с саундтреком, иллюстрациями и фильмом о создании игры.



ИНДУСТРИЯ



Снова в деле

INTERPLAY ВОЗВРАЩАЕТСЯ К РАБОТКЕ ИГР

Эрв Кен, председатель совета директоров Interplay, сообщил, что компания оправилась от потрясений и готова снова ринуться в бой. По его словам, в прошлом году они заложили основу для дальнейшего роста и процветания. И действительно: в 2007-м доходы Interplay составили \$6 млн — это в пять раз больше, чем в 2006-м. Понятно, что деньги появились исключительно за счет отчисле-

ний Bethesda, разрабатывающей сейчас **Fallout 3**. За Interplay, напомним, осталось право разработки многопользовательской игры во вселенной Fallout, но они этим заниматься пока не будут: слишком уж дорого обойдется такой проект. Поэтому начинать придется «с малого»: во-первых, на данный момент анонсировано (урат!) продолжение **Earthworm Jim** (речь идет не только об игре — будет еще и мультфильм), во-вторых, Эрв обмолвился о том, что они обязательно не оставят без внимания другие свои серии, в частности **MDK** и **Dark Alliance**.



Старине Джиму, кажется, скоро придется расчлнить свои бластеры.

АНОНСЫ



Принц по плану

НОВЫЙ PRINCE OF PERSIA: PRODIGY ВЕРНЕТСЯ К ИДЕЯМ SANDS OF TIME И САМОЙ ПЕРВОЙ ЧАСТИ

После нескольких утечек существования нового **Prince of Persia** ни для кого не было секретом, но оставалось непонятным, какой же все-таки будет игра. И вот — первые подробности. Четвертая часть будет предположительно носить название **Prodigy**, а про геймплей известно то, что разработчики (те же самые, кстати, **Ubisoft Montreal**) не пытаются сделать еще один **Assassin's Creed**, только в других декорациях. Нас ждут большие локации, по которым можно более-менее свободно перемещаться (примерно как в недавнем **Viking: Battle for Asgard**), и совершенно отличная от предыдущих «Принцев» игровая механика.

Завязка сюжета довольно ин-

тересная. Пески времени, слава богу, навсегда отправились на свалку истории (а значит, перемоти времени больше не будет). Ороз и Архиман, боги и братья-близнецы (один символизирует собой добро, другой, соответственно, зло), вдруг отчего-то разругались и начали воевать друг против друга. В итоге добряк Ороз победил, заточил Архимана в магический контейнер и отправил куда-то на край света. Поколения спустя Принц, не иначе как прогуливавшийся где-то неподалеку, нашел странный ящик, открыл его, и Архиман вырвался на свободу, со всем его скверным характером и манерой к мировому господству.

Что большинство из вас точно обрадует, так это то, что Prince



Принц в этот раз изрядно сменил имидж.

of Persia: Prodigy местами вернется к истокам серии (речь идет как о самой первой части вообще, так и о **Sands of Time**). От **Sand of Time** игра возьмет волшебную, завораживающую атмосферу арабской сказки, без того гнетущего мрачного идеализма, что был присущ **Warrior Within**. А от самой первой игры во всей Prince-истории **Prodigy** достанут-

ся дуэльные поединки. Игра перестанет быть обычным сплэшем (и правильно — **God of War** и **Devil May Cry** в этом плане вне конкуренции) — каждый бой станет длинным, сложным, придется задействовать окружение.

Визит «Принца» запланирован на конец 2008 года. Новые подробности и скриншоты стоит ждать уже в самом ближайшем будущем.

ВОТ ТАКОЕ ЧУДО

НОВЫЙ PRINCE OF PERSIA: PRODIGY БУДЕТ РАДИКАЛЬНО ОТЛИЧАТЬСЯ ОТ СВОИХ ПРЕДШЕСТВЕННИКОВ...



...В НЕМ ОБЕЩАЮТ БОЛЕЕ ОТКРЫТЫЙ МИР И СТИЛЬНУЮ ГРАФИКУ...

ОЙ, ФАРА!

НУ ЭТО НЕ БЕДА! СЕЙЧАС ВЕРНУ ВРЕМЯ НАЗАД.

...А ТАКОЕ ОБЕЩАЮТ УВАЖАТЬ ФИЗИОНОМИЮ ПЕРЕМОТЫ ВРЕМЕНИ.

ВОТ ЖЕ ЧЕРТ!!!

• **Strategic Studies Group**, специализирующаяся на военных австралийская студия, анонсировала **Kharkov: Disaster on the Donets**, классическую «игру на лексах», посвященную битве под Харьковом в 1942 году. Главное отличие игры от прошлых проектов студии — возможность командовать целыми батальонами.



GTA 4 за обеденный перерыв

КАК ПРОЙТИ GTA 4
ЗА 17 МИНУТ

В начале года Rockstar открыла **Social Club** — специальный сайт, где содержится вся статистика и все достижения игроков в **GTA 4**. И на этом самом сайте есть раздел **100%** — список людей, которые прошли игру полностью. После выхода **GTA 4** на вершине топа совершенно неожиданно появился некто **pin-jaraiden2003**, который, если верить статистике, прошел четвертую часть всего за 17 минут (!). При этом на втором месте красовался игрок с цифрой «18» — только не минут, а часов. На pin-

ГЕРОИ МЕСЯЦА



Тот самый «Социальный клуб» от Rockstar.

jaraiden2003, естественно, сразу посыпались обвинения в читерстве, однако тот незамедлительно прояснил ситуацию. Оказалось, что на самом деле он потратил на прохождение игры около 16 часов, однако достиг ее 25 апреля (лицензионную, хотя **GTA 4**, как известно, спиритили еще 24 апреля). А «Социальный клуб» начал отсчет времени играющих только 28-го. То есть за 17 минут до того, как pin-jaraiden2003 закончил проходить игру на 100%.

СКАНДАЛЫ



Take-Two, издателем «дьявольской игры», окольными путями. В конце апреля он написал письмо матери Штрауса Зельника, председателя совета директоров **Take-Two**. Содержание этого письма можно кратко передать так: «Миссис Зельник, а вы в курсе, что вас сын — подонки, развращающий детей?»

В тексте письма Томпсон высказывается в обычном для себя тоне: язвит, ерничает, а к концу так и вовсе выдает: «Вы, уверен, гордитесь тем, что ваш Штраус в данный момент делает все возможное для того, чтобы продать детям как можно больше копий **GTA 4**». Затем Джек в ехидной манере поздравляет миссис Зельник с Днем матери, «который в этом году празднуется 11 мая, через две недели после того, как ваш сын выплеснул на народные массы поток порнографии и насилия».

Будешь ПЛАКАТЬСЯ мамочке?

ПОД «ВПЕЧАТЛЕНИЕМ» ОТ
GTA 4 ДЖЕК ТОМПСОН
НАПИСАЛ ПИСЬМО МАТЕРИ
ГЛАВЫ TAKE-TWO

Джек Томпсон, скандально известный адвокат и главный анти-GTA-человек на планете, снова подкинул повод игрокам посмеяться от души. Видимо, решив, что законодательными инициативами, судебными исками и давлением на разработчиков «правды» не добьешься, он решил бороться с компанией



Джек Томпсон отменил очередной фокус: отправил письмо маме руководителя **Take-Two** Штрауса Зельника (на фото) с жалобами на сына.



ЗВУКОДРОМ

В чём разница между реальностью и игрой?

Её не видно. Но слышно.

Стирай границы возможного!

Оживляй игры объёмным звуком!

Теперь у тебя есть акустическая система **Logitech**

G51 Surround Sound Speaker System!

Теперь ты можешь услышать дыхание врага,

который подкрадывается сзади,

и спасти мир на четыре жизни раньше!

www.logitech.ru



Logitech

© 2008 Logitech. Все права защищены. Logitech, название Logitech и другие торговые марки Logitech являются собственностью Logitech. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Реклама.





● **Avalon Style**, отечественная студия-разработчик, известная по серии симуляторов «Полный генерал», приобрела лицензию на использование технологии Unreal «Невозможно больше смотреть!» Engine 3. Она будет использоваться при разработке «Полного припеда 3», который выйдет не только на PC, но и на консолях.



ИГРОВОЕ КИНО

Народ за/против Уве Болла

ЛЮБИМЕЦ ЖУРНАЛИСТОВ УВЕ БОЛЛ
СНОВА В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

В одном из интервью великого и ужасного Уве Болла спросили, сколько нужно подписей, чтобы он раз и навсегда прекратил снимать свои нетленки по мотивам игр. Болл в ответ сообщил, что вполне хватит и миллиона. Сказано — сделано. На момент сдачи журнала онлайн-петицию (www.petitiononline.com/RRH53888/petition.html) подписало уже более 250 тыс. человек, и число это постоянно растет, хотя уже и не такими темпами, как в первые дни.

Уве отреагировал на такой исход дела крайне бурно: разместил на YouTube свое заявление о том, что жаждет появления петиции в свою защиту. При этом немец на полном серьезе считает, что и ее быстро подпишет не менее миллиона кинолюдей. Такая петиция в итоге появилась (www.petitiononline.com/uwelve/petition.html), но пока ее подписало только пять тысяч человек. А ее аналог на www.uwebollepotion.com — аж 28 человек, включая нас (мы это сделали, просто чтобы посмотреть общее число подписавшихся).

Заводило Болл обрушился с яростной критикой на именитых режиссеров Голливуда. «Я ведь вам не какой-нибудь Джордж Клуни, Элай Рот или там Майкл Бэй, — заявил он. — Эти-то снимают &%\$#@#вые фильмы пачками, один &%\$#@#вее другого. Если вы все протрете глаза, то увидите, что я единственный в кинобизнесе, у кого руки растут из правильного места». Майкл Бэй незамедлительно прокомментировал это в своем блоге: «Я считаю, что Уве Болл жалок, если он несет такую ерунду в адрес меня и Клуни. Его просто никто не хочет слушать. Мне от его заявлений ни холодно ни жарко». Элай Рот (на его счету, к примеру, режиссура «Хостела») и вовсе отшутился, сказав, что это самый прекрасный комплимент в его жизни.



Майкл Бэй на провокацию Болла отреагировал весьма сдержанно, чем, наверное, изрядно расстроил последнего.

я единственный в кинобизнесе, у кого руки растут из правильного места». Майкл Бэй незамедлительно прокомментировал это в своем блоге: «Я считаю, что Уве Болл жалок, если он несет такую ерунду в адрес меня и Клуни. Его просто никто не хочет слушать. Мне от его заявлений ни холодно ни жарко». Элай Рот (на его счету, к примеру, режиссура «Хостела») и вовсе отшутился, сказав, что это самый прекрасный комплимент в его жизни.

АНОНСЫ

Три лучше, чем два

РЕНУМБРА ВСЕ ЖЕ БУДЕТ ТРИЛОГИЕЙ

Под впечатлением от продаж второй части **Penumбра** издательство **Paradox** дало добро на разработку третьей части игры, которая будет носить подзаголовок **Requiem** и распространяться исключительно через Сеть. Про сюжет триквела пока особых подробностей нет, а «Дневники мертвецов» (вторая часть), если вы помните, ставили



Frictional Games все же введут трилогию «Пенумбра»: до конца (сценарист из второй части, из третьей их пока нет).

довольно ясную точку в сюжете всего сериала. Известно лишь, что главный герой, Филипп, куда не денется и игрокам предстоит раскрыть парочку новых тайн. Когда выйдет игра, пока тоже тайна, зато известно, что третья часть уж точно будет последней в серии.

КИБЕРСПОРТ

Большой Battlefield в Москве

ВТОРОЙ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ РОССИИ ПО BATTLEFIELD 2

В конце апреля московский игровой центр **4GAME** принял у себя второй открытый чемпионат России по **Battlefield 2**. Подготовка к турниру шла почти месяц, его итогом стали 124 участника со всей России и гости из стран СНГ. Интересно, что при отсутствии возрастного ценза средний возраст участников пришелся на диапазон от 21 до 26 лет.

На турнирах такого рода часто бывает, что обычные игроки, не состоящие в командах и играющие по интернету на публичных

серверах, просто не находят себе места и вынуждены смотреть на матчи других команд. В случае с этим турниром все вышло иначе. «Фрилансерам» был дан шанс собраться в команды-миксы по 8 человек и принять участие в турнире, что вылилось в дополнительные 13 слотов на турнире — совсем недружественный результат. Очень дружественная система — надеемся, ее еще не раз используют на турнирах по таким играм, как **Battlefield 2/2142**, **Team Fortress 2** и **Call of Duty 4**.

Ожесточенные бои шли весь день, с 11 утра до 12 ночи, в каждом матче игралось минимум по две карты, без учета занятых в микс-командах игроков за боями следила еще добрая сотня человек. В финале под покровом ночи встретились команды **YES!** и **Rivera**, победу в более чем равном бою одержали последние, завоевав титул чемпионов России.



Team Rivera — чемпионы России по Battlefield 2.

ИНДУСТРИЯ

А чего бы еще сократить?

ПРЕКРАЩЕНА ПОДДЕРЖКА PC-ВЕРСИИ ENUEMY TERRITORY: QUAKE WARS

В апреле **Activision** совершенно неожиданно прекратили поддержку PC-версии сетевого экшена **Enemy Territory: Quake Wars**. Речь идет о том, что изда-

тель больше не будет финансировать поддержку игры (например, создание патчей, которые нужны мультиплеерному шутеру как воздух). Что самое интересное, патч версии 1.5 на тот момент уже был в разработке, но его завершение теперь целиком на совести и плечах **Splash Damage**, разработчика Quake Wars. Сами Splash Damage сразу заявили на своем официальном сайте, что заплатку обязательно сделают.



Официальная поддержка Quake Wars прекращена, но комьюнити игры забросит ее, скорее всего, еще не скоро.

● Пока GTA 4 ставит рекорды продаж, ветераны рынка не отстают. Серия The Sims по продажам достигла 100-миллионной отметки. Учитывались все ардоны, порты, бустер-паки и прочие издания. Таким образом, это самая продаваемая серия на PC за всю историю.



МАНИЯ

ИГРОВОЕ КИНО



Учись, СЫНОК

ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ
ВНОВЬ СЛЕДУЕТ УЧИТЬСЯ
У КИНОМАТОГРАФА

В мае стартовал сезон так называемых «летних блокбастеров». В нынешнем году этот период для киноиндустрии особенно важен: в свет выходят последние фильмы, которые успели снять до печально известной забастовки сценаристов в Голливуде (а скоро, между прочим, ожидается еще и забастовка гильдии актеров). И одним из первых фильмов, который вышел в рамках «летнего бадабума», является Iron Man («Железный человек» в нашем прокате), примечательный тем, что его производством занималась сама Marvel, компания-мама оригинальных комик-

сов, вернее — ее недавно созданное киноподразделение. Сам фильм получился настолько удачным, что Marvel планирует и дальше снимать экранизации своих комиксов самостоятельно. Так проще и выгоднее: когда фильм полностью отдается на растерзание сторонним студиям, все равно очень много времени и сил уходит на консультации, при этом вероятность того, что киноделы где-то напортачат, остается очень высокой. Что касается кассовых сборов, то на момент сдачи этого номера «Игромания» «Железный человек» уже успел собрать по всему миру около \$280 млн.

Сама Marvel тем временем обнародовала свои планы на ближайшие несколько лет. Следующими в центре внимания окажутся Калитан Америка и Торк (это такой суровый скандинавский мужик с молотом). На 2010 год запланирован фильм про Ника Фьюри (агента организации S.H.I.E.L.D., которая в «Железном человеке» тоже упоминается).

К чему мы это все? Нет, игра Iron Man, — оказавшаяся, как и ожидалось, мерзостью еще той, — тут ни при чем. Просто есть вероятность, что, посмотрев на пример Marvel, игровые компании тоже возьмут за правило снимать экранизации своих игр самостоятельно. Дело даже не в Уэе Болле (хотя и в нем тоже), а в том, что перенести игру в точности до последней запятой на экраны все равно никак не получится. Приходится что-то вырезать и, что еще хуже, добавлять, а отсебятна от сторонних режиссеров, сценаристов и продюсеров до-

ром никогда не кончается, даже если речь идет об опытных людях (продюсирование Люка Бессона «Хитмена» не спало). Пока такую инициативу проявила лишь Ubisoft, но у них в планах только короткометражки. Хотя лиха беда начало.

Еще о производстве фильмов как-то заикался Бенуа Сокаль, но, во-первых, там речь об экранизации его игр пока не шла, во-вторых — никаких анонсов до сих пор не поступило. Поэтому издателям, кажется, пора задуматься: успешное кино раскрутит их бренды лучше любой рекламы.



Тони «Железный человек» Старк — не единственный супергерой в планах Marvel Studios.



WARHAMMER

www.warhammer.ru

GAMES
WORKSHOP

- Лучшая настольная игра в стиле фэнтези с великолепными фигурками.
- 25 армий, более 3000 видов фигурок

**Собери свою армию
и вступи в этот
увлекательный мир!**

Приглашение

Если ты ещё не знаком с миром Warhammer, то наилучший способ с ним познакомиться — это прийти на **Московский День игры Warhammer** 29 июня 2008 года.

В программе Дня игры:

- Обучающие игры для новичков
- Конкурсы со специальными подарками
- Конкурс покраски «Хрустальный молот»

Только в этот день вы сможете купить товар GW со значительными скидками.

Место проведения:
ВДНХ, 26-й павильон.
Вход бесплатный.

**«Это ваш мир, завоёвывайте его так,
как посчитаете нужным!»**

Герцог Курон

Наши магазины:

м. Бумажная, ул. Фридриха Энгельса, дом 3-5
м. «Лубянка», Мясницкая улица, дом 20; тел (495) 628-33-37
м. «Академическая», улица Дмитрия Ульянова, дом 4, корпус 1; тел (495) 137-58-68

Офис компании «Алегрис»:

г. Москва, Дубининская улица, дом 27, корпус 2; тел./факс (495) 707-66-64; info@alegris.ru





● Компания Bethesda наконец-то прекратила держать в тайне имя композитора всеми вами ожидаемого *Fallout 3*. Им станет Алан Уор, автор музыки для *Crysis*, *Fallout Tactics: Brotherhood of Steel*, *Lineage 2* и многих других игр. Человек, то есть, опытный, но выдающимся композитором его не назовешь.

Олимпийский ФАКЕЛ

В ЭСТАФЕТЕ С ОЛИМПИЙСКИМ ОГНЕМ ПРИНЯЛИ УЧАСТИЕ ПРОГЕЙМЕРЫ

Трое азиатских прогеймеров приняли участие в традиционной эстафете с олимпийским огнем в преддверии Олимпиады-2008, которая пройдет этим летом в Пекине. К прекрасному прикос-

КИБЕРСПОРТ



нулись: корейский варкрафтер Moon, китайский варкрафтер Sky и китайский же старкрафтер Pj. Эти игроки были выбраны неслучайно: все они в свое время преуспели на поприще *World Cyber Games*. Sky, к примеру, является рекордсменом WCG — у него две золотые медали.

Напомним, что грядущие Олимпийские игры в Пекине станут первыми, где, помимо обычных дисциплин, будет фигурировать киберспорт — в рамках турнира *Digital Games*, о котором мы уже писали в прошлых номерах.



Pj, Moon и Sky выпала честь нести олимпийский огонь.

А вы хорошо поDOOMали?

ID SOFTWARE ПРИЗНАЛИ СУЩЕСТВОВАНИЕ DOOM 4

7 мая Id Software, главная после Crytek студия-разработчик игр-бенчмарков, сообщила о начале работ над *DOOM 4*. Никакой конкретной информации пока нет, и, кроме классического обещания сделать все на высочайшем уровне и нагугать нас до седьмого колена, разработчики заявили, что сейчас они набирают новых людей (специалистов с опытом работы над играми для PC, Xbox 360 и PS3 — прозрачный намек на целевые платформы) и что «*DOOM* — это часть ДНК всей компании». Дата выхода, как это заведено у id, when it's done. Когда сделаем — тогда сделаем, то есть.

Что действительно интересно, так это последовавшая за новостью о *DOOM 4* реакция игроков. Кажется, id уже окончательно (после выхода *DOOM 3*) перестали воспринимать как законодателей моды в шутерах. Новость о *DOOM 4* встретили в лучшем случае прохладно, а на мно-

АНОНСЫ



гих форумах царит настроение «ну-ну, посмотрим, оплошают ли они на этот раз».

Как бы там в итоге ни вышло, анонс продолжения такой великой серии — событие знаковое. Вероятно, какие-то подробности раскроют на мероприятии *QuakeCon* (пройдет с 31 июля по 3 августа).



Id Software давно выпала из тренда, и если *DOOM 4* добьется хотя бы тех же результатов, что и третья часть, это уже будет хорошо.

ИНДУСТРИЯ



Покойся с миром

ЗАКРЫЛАСЬ СТУДИЯ UNDERGROUND DEVELOPMENT

Activision закрывает студию *Underground Development* (город Фостер, Калифорния). Для тех, кому это название ничего не говорит: раньше она называлась *Z-Axis* и была студией, может, не первого эшелона, но в узкоспециализированном жанре «симу-

ляторе экстрима» далеко не последней — на ее счету *Aggressive Inline* (PS2, Xbox, GameCube, GBA, 2002) и *Freestyle Motocross* (PS one, 2000). Но нам с вами она известна в первую очередь по опрятной серии *Dave Mirra Freestyle BMX*.

Последней работой студии был порт *Enemy Territory: Quake Wars* на PS3 (который уже должен лечь на прилавки, пока вы читаете эти строки). Видимо, на эту игру наложено какое-то проклятие — см. неподалеку новость о том, что случилось с PC-версией.



Underground Development очень часто использовали просто как разнорабочих — например, они дорабатывали *X-Men: The Official Game*.

ИНТЕРЕСНОСТИ

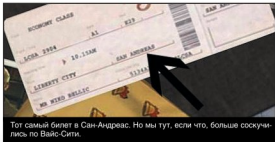


Здорово, Карл!

В XBOX 360-ЭКСКЛЮЗИВНЫХ АДОНАХ ДЛЯ GTA 4 МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ САН-АНДРЕАС

Коллечеству новостей по поводу *GTA 4* может позавидовать любая другая игра. В мае один из посетителей сайта *GTAForums.com* (это самый крупный и самый интересный GTA-форум) опубликовал скриншот, на котором изображен авиабилет, выданный... Нико Белличу. Рейс указан не куда-нибудь, а в Сан-Андреас, тот самый штат, в котором разворачивались события предыдущей части GTA. На том же *GTAForums.com* сразу полпозли предположения о том, что Сан-Андреас добавят в *GTA 4* в виде

эксклюзивного для Xbox 360 аддона. Это, во-первых, объясняет слова *Microsoft* о том, что добавка готовится не просто большая, а громадная, а во-вторых — дополнительно известно, что и San Andreas, и Liberty City расположены в, так сказать, одной вселенной. В *GTA: San Andreas* Либерти-Сити упоминалось не раз, а в *GTA 4* по радио частенько говорят про Лос-Сантос и Лас-Вентурас, города Сан-Андреаса. Единственный вопрос звучит так: почему же тогда на билете указан целый штат, а не отдельный город?



Тот самый билет в Сан-Андреас. Но мы тут, если что, больше соскучились по Вайс-Сити.

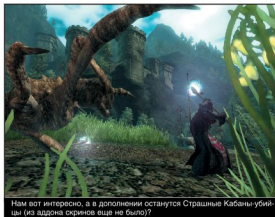


• **World War 2: General Commander — Operation: Watch on the Rhine** — именно такое длинное, шаблонное и неказистое название будет носить новая стратегия студии **Games GI**. По механике это обычная RTS про Вторую мировую, только с масштабом целого варгейма. Релиз — 15 сентября.

На посошок

**АДДОН ДЛЯ GOTHIC 3
ВСЕ-ТАКИ БУДЕТ**

JoWoD сообщил, что для **Gothic 3** все-таки разрабатывается аддон. Называется он **Forsaken Gods**, работы над ним идут с начала года, и, судя по всему, это будет наиклассическое дополнение. Нас ждет сюжетный мостик между третьей и четвертой частями серии, плюс традиционная вязанка из свежих локаций



Нам вот интересно, а в дополнении останутся Страшные Кабаны-убийцы (из аддона скинов еще не было)?

На острие

В ТОП-50 САМЫХ ИННОВАЦИОННЫХ КОМПАНИЙ ПОПАЛИ ВСЕ ТРИ ПРОИЗВОДИТЕЛЯ КОНСОЛЕЙ

Журнал **BusinessWeek** опубликовал список 50 самых, по их мнению, инновационных



Удивительно, что Nintendo попала в топ инновационных компаний: Wii на самом деле устройство очень простое.

АНОНСЫ



и предметов. Главный герой все тот же — Безмятный Мужлан. Основная сюжетная интрига заключается в том, кто же, собственно, разрабатывает игру. Наиболее вероятным вариантом видится **Spellbound Entertainment**, которая занимается **Gothic 4**, но есть подозрение, что это все же **Piranha Bytes**, накануне как раз помиравшаяся с JoWoD. В одном интервью представитель издателя, к слову, обмолвился, что дополнение, возможно, будет самостоятельным.

ИНДУСТРИЯ



компаний в мире. Попали туда (фактически даже не в топ-50, а в топ-10) все три производителя консолей. Лидирующую позицию среди игровых компаний удерживает **Microsoft** — она заняла пятую строчку. Дальше идет **Nintendo**, благодаря Wii ей досталась седьмая позиция. У **Sony** девятое место.



Нет угрей
на лице
БАЗИРОН АС

- Избавляет от прыщей (через 7 дней погибает 94% болезнетворных бактерий)
- Удобно применять (1 раз в день)



Продается исключительно в аптеках

**ИМЕЮТСЯ ПРОТИВОПОКАЗАНИЯ.
ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ИНСТРУКЦИЕЙ ПО ПРИМЕНЕНИЮ**

Регистрационное удостоверение П № 014057/01 от 03.06.2002 г. до 03.06.2008 г. Реклама.

Производство: Лаборатории Галдерма, Франция
Представительство: компания ГАЛДЕРМА СА

107076 Москва, Стремянный пер., 6; тел./факс: (495) 269-15-96, (495) 269-15-97



● Sony покастала, что *Gran Turismo*, один из лучших гоночных сериалов на планете, был отружен в магазинах в общем количестве 50 млн. При этом надо понимать, что «отружены» — не значит проданы. Например, *Gran Turismo 5 Prologue* «продано» 1,5 млн штук, в отружене — 2 млн.



ИНДУСТРИЯ



Вместе веселее

«РУССОБИТ-М» И GFI ОБЪЕДИНЯЮТСЯ

Российские издатели «Руссобит-М» и GFI заявили о своем слиянии. Слухи об этом ходили еще с прошлого года, но официально сделку подтвердили лишь сейчас. На рынке они работают совместно уже около 5 лет, практически с самого момента создания GFI. Недавно была создана управляющая компания ООО «Бест Вей», большая часть уставного капитала которой перейдет владельцам «Руссобит-М». Приоритет новой компании будет отдавать развитию онлайн.

Прокomentarить слияние уже успел Сергей Орловский, глава Nival Online: «Руссобит-М» давно стал от конкурентов в лице «1С», «Нового

диска», «Акеллы» и «Буки», поэтому выход на быстрорастущий рынок онлайн-игр для него стратегически правильный шаг. Но я сомневаюсь, что они обладают солидным бюджетом, необходимым для развития этого направления».

В самом «Руссобите» нам сообщили следующее: «Компания GFI в течение нескольких лет развивала те направления, которые не развивали мы: разработка онлайн-проектов под своим брендом «Аймон», мобильных игр, мо-

бильных онлайн-игр, запуск первого в России магазина цифровой дистрибуции www.gamepit-stop.ru, развлекательного портала казуальных игр www.turbogames.ru, запуск MMO-проекта www.navyfield.ru... В прошлом году сегменты казуальных и онлайн-игр показали существенный рост, что не могло остаться незамеченным у всех игроков рынка. По всем прогнозам, в ближайшие годы нас ждет суще-

ственное изменение игрового рынка — мы к ним готовы! Глобальных изменений в компаниях в связи с объединением не предвидится, каждая из структур имеет свою цель и задачу. Общие стратегические вопросы будут решаться советом директоров. У объединенной компании большие планы. Ведутся переговоры о разработке и лицензировании новых проектов. Следите на наших пресс-релизах».



GFI и «Руссобит-М» всегда были родственными компаниями, а теперь породнились официально.

АНОНСЫ



Сталин и марсиане

В DREAMLORE ВСПОМНИЛИ ТЕЛЕФОН СВОЕГО СТАРОГО ПОСТАВЩИКА

У студии Dreamlore Games (авторы «Красного космоса» и грядущего «Евгения Онегина») новый проект — «Сталин против марсиан». По механике — самая обычная стратегия без строительства и прочих заморочек, но это, конечно, совершенно неважно. Главное — идеология и концепция «Сталина...». А это, согласно тексту анонса, «простая и доходчивая RTS для тех, кто вообще терпеть не может этот жанр, и, конечно, это один из самых крышепосаживающих проектов последних лет», но и плюс к тому «на столько уникальный опыт, что нужно быть конченным дебилом, чтобы протыть мимо».

Заявка следующая. На дворе лето 1942 года, в Сибири неожиданно высаживаются марсиане, и операция против них берет под свой контроль сам Сталин. Операция, как водится, секретная, про марсиан никто, кроме Красной армии, не знает, и хорошо бы так оно и осталось. То есть уничтожить инопланетян нужно всех до единого. Сами пришельцы «выглядят так, как будто сбежали из очередной игры от Nintendo» (один не самый приличный эпиграмматист).

Работы над игрой ведут не только люди из Dreamlore, но и еще две студии: N-Game Studios и Black Wing Foundation. Релиз запланирован уже на осень этого года.



Про такие игры, как «Сталин против марсиан» в народе говорят: «Отсыльте и нам такой травы».

СРОЧНО В НОМЕР



Праздник к нам приходит

BURNOUT: PARADISE БУДЕТ НА РС!

Electronic Arts решила крайне интересным способом откупиться от разгневанных за отмену некоторых спортивных PC-игроков: уже осенью этого года на прилавки ляжет компьютерная версия **Burnout: Paradise**, самой термоядерной в мире автоаркады. Это первый раз, когда Burnout вообще выходит на PC.

Портрированием занимаются сами разработчики, Criterion Games. Получи мы просто кусок программного кода, сколько-то напоминающий консоль-

ные версии, то уже остались бы в восторге, но Criterion идут дальше: PC достанется не только обновленная графика, но и поддержка пользовательского контента, а также расширенный мультиплеер. Системные же требования будут крайне демократичными.

Анонс Burnout: Paradise для PC наводит на мысль, что в EA, вероятно, превратят весь сериал в мультиплатформенный. Положа руку на сердце, ради этого стоило пожертвовать американским футболом и гольфом.



По мнению многих людей в нашей редакции, Burnout: Paradise — лучшая аркадная гонка на всем белом свете.



● Появились первые подробности экранизации BioShock: игры года-2007 по версии «Игромания». Режиссером кресла займет Гор Вербински (на фото), режиссер трилогии «Пираты Карибского моря», уже отменивший, что «BioShock — проект с самым интересным сюжетом, который я только видел в играх». За сценарий, скорее всего, возьмется Джон Логан («Аватар»).

Да поможет им Ньютон

ДЛЯ ХВОХ 360 МОГУТ ВЫПУСТИТЬ КОНТРОЛЛЕР WII-ОБРАЗЦА

В Сети появились слухи, что для Xbox 360 в Microsoft разрабатывают особый контроллер, очень напоминающий нинтендовский виимот. Работы якобы идут уже довольно давно, у Microsoft даже есть рабочий прототип. Однако до серийного производства или хотя бы первых подлинных фотографий нового контроллера пройдет еще не один месяц. Называться он будет (предположительно) Newton, хотя не исключено, что

ИНТЕРЕСНОСТИ



Предположительно «Ньютон» будет выглядеть как-то вот так.

это просто рабочее название. В общем, если Newton и правда существует, то скоро Nintendo могут потерять свой главный козырь — инновационное управление.

Кстати, по Сети гуляет еще и информация о том, что к Xbox 360 выйдут внешние Blu-ray-плееры — после окончания войны форматов не в пользу HD DVD это было бы логичным шагом.

ИГРОВОЕ КИНО

MAX PAYNE в лицах

ОБЪЯВЛЕНО БОЛЬШИНСТВО АКТЕРОВ КИНО-АДАПТАЦИИ

В прошлом номере мы уже сообщали вам о некоторых актерах, которые метят на те или иные роли в экранизации Max Payne. Теперь же, когда фильм снят (идет продюсирование), актеры стали известны в полном составе. До этого поводов для опасения у нас как-то не было: ну, подумаешь, Алекс расплыв, Мона слишком молодая... Зато вроде как все персонажи (кроме, как ни странно, Владимира Лема и Винни Гониитти) на месте, что уже приятно.

Так бы мы и ждали фильм с замораживанием сердца, если бы не

одно «но». Как стало известно, роль старшего инспектора Джима Брауэра сыграет певец и актер Лудакрис (настоящее имя — Кристофер Брайан Бриджес). Тут нужно прояснить один момент: в игре Джим Брауэр — это пожилой белокожий меланхолик, полноватый, в очках и с сильным голосом. А Лудакрис — это, на секунду, 30-летний тощий негр с бородой и серыми в ушах.

Шкуру Джека Лигино, мафиозного главаря, примерит на себя Амори Ноласко (Фернандо Суке из сериала Prison Break). Не исключено небольшое cameo Сама Лейка, сценариста обеих частей игры, с которого списывали Макса в первом Max Payne. Если так и случится, будет очень забавно наблюдать за Максом Пейном в «Максе Пейне», да еще в присутствии другого Макса Пейна.



Кайт Бертон, актриса на роль Никол Хорн (о ней мы уже писали в прошлом номере), больше всех похожа на свой игровой прототип.



А вот инспектора Брауэра сыграет — кто бы мог подумать! — рапер Лудакрис.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ

DRACULA: ORIGIN ОХОТНИК НА ДРАКУЛУ



Некогда доблестный защитник христианства, граф Дракула продал душу Принцу Тьмы после того, как погибла его возлюбленная. Прошло время, и Дракула узнал о существовании манускрипта, где был описан темный ритуал, способный возвращать души умерших.

Если граф найдет рукопись, он сможет воскресить мертвых. Только один человек способен помешать дьявольским планам Дракулы — профессор Ван Хельсинг...



Около 150 предметов, которые литература связывает с существованием вампиров: осиновые колья, зеркала, чеснок...

Действие разворачивается в колоритных местах Лондона, Австрии, Египта и Трансильвании.

Более 40 второстепенных персонажей.

Готическая атмосфера романа Брэма Стокера.

www.akella.com



ХИТ ZONA

М.бигдо

Настоящий

Акелла



Акелла



• Студия **Treyarch** при поддержке **Shade Games** делает новую игру про Человека-паука. Называется игра **Spider-Man: Web of Shadows**, и она не будет иметь отношения к какому-либо студийному фильму, мультфильму или эпизоду комиксов. Это «серьезный» проект, на манер **Ultimate Spider-Man**.

АНОНСЫ



Finish him!

В НОВОМ MORTAL KOMBAT БУДУТ ГЕРОИ DC COMICS

Mortal Kombat vs DC Universe — именно так будет называться новая часть знаменитой файтинг-серии. Название уже само по себе вызывает вопросы, и неслучайно: на этот раз хорошо знакомые нам персонажи **Mortal Kombat** сразятся с героями издательства **DC Comics** — Бэтменом, Суперменом и проч. Дальше идут новости похуже: игра будет иметь рейтинг **Teen** (от 13 лет), то есть можно забыть о привычных для серии фонтанах крови, кишках наружу и вырывании сердца в прямом эфире. Эд Бун, один из отцов-основателей серии, тут же всех успокоил, сообщив, что фаталити (эффектные добивания почти дохлого противника, обычно сопровождаются расчлененкой и вообще такими кадрами, от которых на несколько часов портится аппетит) все же будут, но станут менее кровавыми. Следует отметить, что публикуем мы эту новость в том числе и потому, что давно гуляют слухи о возможности портирования нового **Mortal Kombat** на персоналки.

Пока официальных заявлений на этот счет нет, но, в конце концов, **Street Fighter** вон на

компьютерах появится, а от **Mortal Kombat** что, убудет?

DC Comics (они сейчас занимаются и комиксами по мотивам игр — например, **Prototype**) заслуженно считаются этаким хардкором от мира графических новелл. Их герои и вселенная — темные, гнетущие, зага-

дочные, своеобразные антиподы ярким и красочным **Marvel**-персонажам. Поэтому выбор у Буна пал на совершенно правильную компанию. Разумеется, если допустить на минутку, что идея крестить **Mortal Kombat** с комиксами вообще имеет право на существование.



Несмотря на порочные связи с комиксами, новый **Mortal Kombat** обещает остаться таким же густо-мрачным и суровым.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Не шутите с Борном

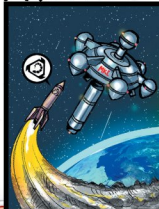
НА ПРЕЗЕНТАЦИИ THE BOURNE CONSPIRACY В АВСТРАЛИИ ПРОИЗОШЛА ДРАКА

Любопытная история случилась в конце апреля на презентации игры **The Bourne Conspiracy**, которую **Vivendi** проводила для австралийских журналистов. Прямо во время презентации один из представителей прессы вдруг ни с того ни

с сего начал откровенно навязывать на окружающих, а потом и вовсе ввязался в драку с охранником. Присутствующие поначалу опешили, но вскоре стало понятно, что это не более чем постановка, пиар-трюк: очень уж по-киношному они дрались.

ПИАР-АКЦИИ БУДУЩЕГО БУДУТ ВЫГЛЯДЕТЬ ТАК...

ПРОГНОЗ





● 16 мая завершается конкурс **JoWood** на лучшую студию для разработки некоего секретного проекта издателя жанра экшен-РPG, да еще и по некоей популярной вселенной. Команда, по всей видимости, была отобрана, но на название студии, ни проект пока не называется. Анонс следует ждать в самое ближайшее время.

СОБЫТИЯ



РАСТИ БОЛЬШОЙ!

«ИГРОМИР 2008» БУДЕТ ЕЩЕ БОЛЬШЕ И МНОГОЛЮДНЕЕ

В ноябре этого года, как и ожидалось, пройдет третий по



Пока игровые выставки во всем мире мельчают и постепенно превращаются в локальные тусовки имени какой-то корпорации, отечественный «ИгроМир» намерен только расти и расти.

счету «ИгроМир», крупнейшая российская игровая выставка. Когда «ИгроМир» проводился во второй раз, организаторы продвинулись далеко вперед относительно первого блина: в мероприятии приняли участие 50 различных компаний, а количество посетителей достигло 50 тыс. В этом году планируется шагнуть еще дальше: число компаний вырастет предположительно на два десятка, а посетителей ожидается уже 70 тыс.

Самое же главное заключается в том, что «ИгроМир 2008» будет длиться четыре дня вместо привычных трех. Обычных посетителей это никак не затронет: они могут прийти в 47-й павильон ВВЦ с 7 по 9 ноября. 6 ноября зарезервировано исключительно для прессы и разработчиков: чтобы спокойно поговорить о делах, не перебивая толпу и не продираясь сквозь горы мусора.

ИНДУСТРИЯ



В единстве

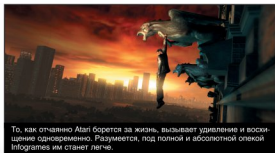
СИЛА

ATARI ПЕРЕШЛА В ПОЛНУЮ СОБСТВЕННОСТЬ INFOGRAMES И ИДЕТ НА ПОПРАВКУ

Ни один выпуск «Новостного меридиана» не обходится без новости про то, как же все плохо у Atari и как же мало компании осталось жить. Теперь сотрудники (те счастливицы, что не попали под проводимые раз за разом увольнения) могут, кажется, вздохнуть спокойно: французское издательство **Infogrames**,

которое и раньше имело долю в Atari, выкупило ее теперь целиком. Сделку начали еще в марте, а завершилась она вот только сейчас. Причем следует понимать, что речь шла не о покупке Atari целиком, а лишь о той части акций, которыми Infogrames не владела. Стоимость покупки оценивается в \$11 млн. Дела у самой Infogrames, конечно, тоже идут не с заоблачным успехом, но в любом случае — это для Atari лучше, чем оставаться дочерней и вечно бедствующей компанией.

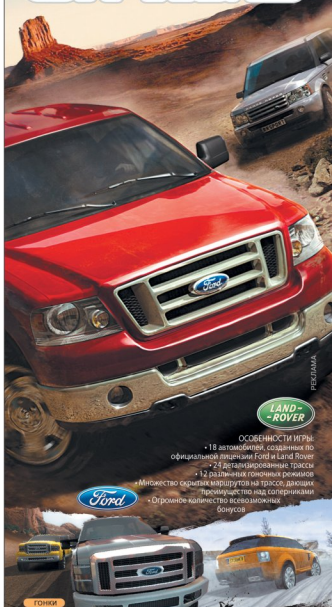
Заодно Infogrames хотели купить еще и кусочек британской **SCI** (те давно ищут на себя покупателей), но британцы дали им от ворот поворот.



То, как очутившись Atari борется за жизнь, вызывает удивление и восхищение одновременно. Разумеется, под полной и абсолютной опекой Infogrames им станет легче.



OFF ROAD



РЕКЛАМА



- ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:**
- 18 автомобилей, созданных по официальной лицензии Ford и Land Rover
 - 24 детализированные трассы
 - 12 различных гоночных режимов
 - Множество скрытых маршрутов на трассе, дающих преимущество над соперниками
 - Огромное количество всевозможных бонусов



ГОНКИ

Хотите поиграть за рулем одного из мощных внедорожников, созданных по лицензии компаний Land Rover или Ford? Тогда Ford Драйв: Off Road — то, что вам нужно! Вас ждут экстремальные погодные условия, опасные маршруты и опытные противники, так и норовящие вырвать победу из ваших рук. Вы примете участие в сплоченных соревнованиях и докажете всем, кто на самом деле является королем бездорожья!

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"

Все авторские интеллектуальные права на игру принадлежат издателю. Ответственный издатель: ООО "Акелла". Адрес: 125080, Москва, Митинское шоссе, д. 10, стр. 1. Контактная информация: 8 (495) 303-4412. E-mail: info@akella.com. Сайт: www.akella.com. Все остальные торговые марки являются собственностью их владельцев.



● Electronic Arts анонсировали новую игру про «Гарри Поттера», Harry Potter and the Half-Blood Prince будет приурочена к премьере фильма «Гарри Поттер и Принц-попелушка» и представит собой классическую аркаду. Разработку ведет студия EA Bright Light.

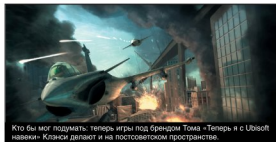
Неоколониальная ИМПЕРИЯ

UBISOFT ОТКРЫЛА ОФИС В КИЕВЕ

У Ubisoft появился еще один филиал, и на этот раз не где-нибудь, а в Киеве. Сотрудников пока немного, всего 12 человек, однако их число обязательно

увеличится уже в самое ближайшее время. Работают они, по всей видимости, относительно давно, просто о существовании студии объявили лишь сейчас.

Собственных проектов у Ubisoft Kiev пока нет, а их послужной список состоит из одной лишь PC-версии **Blazing Angels 2**. Сейчас киевляне заняты **Tom Clancy's HAWX** (вернее, помогают Ubisoft Bucharest с PC-версией), тоже, кстати, авиасимулятором. Подробнее об игре читайте в нашей рубрике «В разработке».

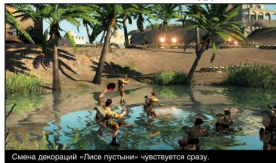


Кто бы мог подумать: теперь игры под брендом Тома «Теперь я с Ubisoft навеки». Клансы делают и на постсоветском пространстве.

АНОНСЫ

Ребятам о лисях

«В ТЫЛУ ВРАГА 2» ПОЛУЧИТ ВТОРОЙ АДДОН



Смена декораций «Лисе пустыни» чувствуется сразу.

Студия **Best Way** разрабатывает второе дополнение для стратегии «В тылу врага 2» под названием «Лис пустыни». Новый аддон (он тоже будет самостоятельным, как и предыдущий) переносит нас к самому началу войны, на остров Крит и в Северную Африку. Вообще, множество параллелей тут прослеживается с первой игрой цикла варгеймов «Искусство войны» от все того же издателя — «ТС». Смотрите сами: и там, и там фигурирует Африка, сделан акцент на разрушаемость, использование укрытий и позиционную вой-

ну. Основная разница, если не брать в расчет механику, в том, что «Лис пустыни» делает ставку на действительно масштабные сражения (по этому поводу у игры даже переделали интерфейс). Кроме того, дополнение предлагает множество видов техники: самолетов, кораблей и боевых машин заявлено более двух сотен. Сюжетных кампаний будет две (а миссий десять), ожидается редактор карт и мультиплеер с пятью режимами. Дата выхода «Лиса» обозначена предельно неконкретно — где-то в 2008 году.

«Формула», где «Формула»?

SONY ПОТЕРЯЛА ЛИЦЕНЗИЮ НА «ФОРМУЛУ-1», И ЭТУ ЛИЦЕНЗИЮ ПРИОБРЕЛА CODEMASTERS

Sony, много лет подряд имевшая монополию на производство игр под брендом **Formula 1**, потеряла лицензию, и в мае ее приобрела **Codemasters**. Британцы явно метят в «гоночные» издатели №1: первая игра из «формульной» серии была сразу же запущена в производство, и появится она на прилавках уже в следующем году. В целевых платформах пока что значится лишь Xbox

360 и PS3, но с 99% вероятностью аддонку анонсируют и версию для PC. Codemasters персональной стороной обычно не обходит, особенно когда дело касается гонок.

Работать новая игра будет на улучшенном движке **Neon Engine** (Colin McRae DiRT, Operation Flashpoint 2, Race Driver: GRID), подробности следует ждать где-нибудь ближе к Э3.



Formula One Championship Edition (PS3, 2007) стала последней «формульной» игрой от Sony.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» — первой среди игровых изданий начала отправлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Тема» — первым в России СМІ для абонентов сети мобильной связи.

Рассылки доступны для всех абонентов сети «Билайн». На выбор есть две тематики:

- Игромания: игры
- Игромания: рецензии

Все подробности о ценах и самих расылках вы найдете на нашем DVD в разделе «Инфоблок».



Работа над ошибками

● В своем преювю на **Warhammer 40 000: Dawn of War 2** («Игромания» №5128, стр. 76-79) мы допустили неточности: сюжетные кампании будут у всех рас, просто пока объявили только две расы — орков и Империя.

● Несколько номеров подряд в рубрике «Игромания» рекомендует у Need for Speed: ProStreet фигурировал ошибочный рейтинг — 8,5 вместо законных 8.

● В рубрике «Мозговой штурм» майского номера (стр. 248) был ошибочно указан один из победителей «Скринтурса» №32008: Дмитрий Хворостов, а на самом деле Игорь Хворостов.



● Microsoft решила увеличить показатели продаж Xbox 360 в Азии (этот регион для традиционных игроков является крайне простым путем: просто сбросить там цены). Вероятно консоли с винчестером в 20 Гб будут стоить в среднем на 7% дешевле, в районе \$350. Это дешевле, чем, скажем, в России или Великобритании.

Не пропадать же добру

ИНТЕРЕСНОСТИ

SEGA RACING STUDIO ПЕРЕШЛА В СОБСТВЕННОСТЬ CODEMASTERS

Гонимая аркада **SEGA Rally Revo**, единственный проект существующей чуть больше двух лет **SEGA Racing Studio**, продан на столько кисло (на территории США, например, тираж составил около 45 тыс. копий), что боссам **SEGA** пришлось задуматься, а что дальше делать с этой студией. Поначалу ее хотели просто закрыть, но тут подоспело спасение,

причем откуда не ждали: **Codemasters**, у которых с гонимыми играми все отлично, предложили **SEGA** выкупить студию **SEGA Racing Studio**. Японцы ответили согласием, стороны быстро ударили по рукам, и сотрудники **SEGA Racing Studio** влились в состав **Codemasters**. В настоящий момент они работают над каким-то необъявленным проектом.



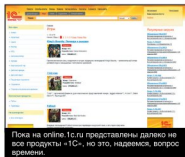
SEGA Rally Revo, конечно, не лучшая гонка на свете, но таких низких продаж точно не заслужила.

Блага ЦИВИЛИЗАЦИИ

ИНДУСТРИЯ

«1С» ОТКРЫЛА СОБСТВЕННЫЙ ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН

«1С», самый крупный отечественный игровизаводчик, открыл собственный онлайн-магазин. Отныне по адресу <http://online.1c.ru> вы можете легально (и, разумеется, за деньги) скачать свежие и не очень игровые релизы компании. «1С» на этом поприще не первые: подобный сервис есть и у тандема «Руссо-бит-М» и GFI (www.gamepitstop.ru), да и сам по себе магазин пока далек от совершенства — «1С» нелишним было бы снизить цены на игры. Сейчас разница в цене с дисковыми версиями совсем небольшая, а как еще привлечь людей, если игры у нас привыкли покупать в магазинах обычных?



Пока на online.1c.ru представлены далеко не все продукты «1С», но это, надеюсь, вопрос времени.

AVerMedia
www.avermedia.com

Будь готов с новым поколением ТВ-тюнеров от AVerMedia!



AVerTV Hybrid Speedy PCI-E



AVerTV Hybrid NanoExpress

Гибридные тюнеры

- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио на Вашей ладони!
- Возьмем с собой в дорогу!
- Наличие комбинированного (RCA) видеовхода
- Стереозвук
- 32/64-разрядная совместимость
- Новые технологии сжатия при записи (H.264)



AVerTV DVI Box 1080i

Профессиональный внешний ТВ-тюнер с поддержкой HD Video

• Разрешение до 1920x1200



● На PC засобирали неаджданый гостъ — гоночная аркада **StateShift** родом с PSP (разработчик — **Engine Software**). Игра напачинает одровременно **Death Track** и **Rollcage**: от первого досталась концепция (гонки со стрельбой), а от второго — машинки с непропорционально большими колесами.



Battlefront, да не тот

PANDEMIC STUDIOS РАБОТАЕТ НАД НОВОЙ ИГРОЙ ПО «ВЛАСТИЛИНУ КОЛЕЦ»

Австрало-американская **Pandemic Studios** раскрыла название своего нового проекта — **The Lord of the Rings: Conquest**. Концепт игры напоминает **Star Wars: Battlefront** (а его именно **Pandemic** делали), только про Средиземье и с поправкой на то, что это больше все-таки слэшер, на манер **The Return of the King**. Кампания (кото-



Графически **Conquest** как-то обидноват — повторяется история со **Star Wars: Battlefront**.

рую наверняка можно будет пройти и в кооперативе) обязательно будет, но акцент делается именно на многопользовательских режимах. Увидим всю эту радость мы уже ближайшей осенью сразу на трех платформах — PC, Xbox 360 и PS3.

Такая корова нам не нужна

ЕА, ПЫТАЮЩАЯСЯ КУПИТЬ TAKE-TWO, МЕНЯЕТ ТАКТИКУ

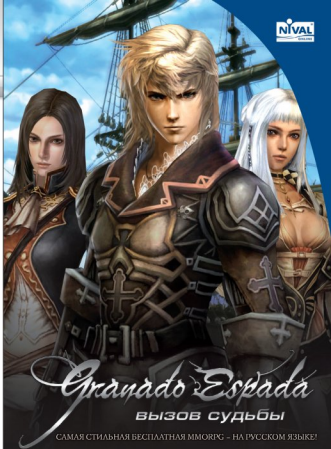
В одном из недавних интервью вице-президент **Electronic Arts** Джефф Браун заявил, что его компания уже не так заинтересована в покупке **Take-Two**. «Вероятность сделки оценивается максимум в 50%, и с каждым днем она все уменьшается и уменьшается», — сказал он. — Мы вполне можем прожить без этой сделки, а **Take-Two** пока не проявляют заинтересованности». Попутно Джефф заметил, что они не собирались переносить дату выхода **GTA 4**, а лишь хотели начать выпускать все последующие игры **Take-Two** под

Рождество. Что касается самого **GTA 4**, то мистер Браун без ложной скромности сказал буквально следующее: «**Electronic Arts** — крупнейший в мире издатель, думаю, всем понятно, что, несмотря на ошеломляющие продажи **GTA 4**, мы продали бы еще больше».

А буквально через несколько дней стало известно, что **EA** договорилась с целой группой банков о кредите на сумму в \$1 млрд. Договоренность действует вплоть до начала 2009 года, а предложение **EA** для **Take-Two** стоимостью \$25,74 за одну акцию к моменту выхода этих строк на бумагу уже истечет. Все говорит о том, что **EA** наверняка предпримет дальнейшие попытки купить **Take-Two**, но уже на новых условиях. И, да, это последняя новость, где фигурирует **GTA 4**. Честно-честно.



Take-Two была права — выход **GTA 4** значительно подорвал в цене их акции. Теперь предложение **EA** не выглядит таким уж соблазнительным для акционеров.



САМАЯ СТИЛЬНАЯ ВЕСИАЛНАЯ MMORPG — НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!



Управляй отрядом из 3-х персонажей! Открой невероятные тактические возможности, используя различные комбинации игровых классов для достижения своих целей. К твоим услугам до 30 уникальных героев, готовых присоединиться к тебе!

Сделай своих героев самыми стильными во всем игровом мире! Используй комбинации из сотен изысканных парадных, стилизованных под моду XVII века: камзолов, плащей, сапожков и шляп, корсетов и кружевных перчаток.



Реклама



Сражайся на стороне Роялистов или Республиканцев, шпалгой и мушкетом проложив себе путь к богатствам нового мира. Заработай репутацию самого бесстрашного завоевателя, участвуя в масштабных сражениях «Города против Города», дуэлях и войнах фракций!

полная версия игры — на диске этого номера





● Activision официально подтвердила, что в комплект **Guitar Hero 4** помимо контроллера в виде гитары также войдет игровая ударная установка, вроде той, что продавалась вместе с **Rock Band**. Кроме того во-зро-дятся слухи, что в четвертой части появится специальный режим, в котором игроки смогут записывать собственную музыку (!), и даже обмениваться треками через интернет.

АНОНСЫ



КАРТЫ на монитор

ELECTRONIC ARTS ПРОБУЕТ СЕБЯ В
ЖАНРЕ ОНЛАЙНОВЫХ
КОЛЛЕКЦИОННЫХ КАРТОЧНЫХ ИГР

EA не впервой осваивать новые жанры, но в этот раз она ступила на территорию, где ее ждали меньше всего. Как вы думаете, о чем может быть проект с названием **BattleForge**? Это онлайн-коллекционная карточная игра! Отличия от традиционных настолок, конечно, есть. Игра происходит в реальном времени, и в роли юнитов будут сами карты. Юниты бывают четырех типов: огня, льда, тени и природы.

Разработкой игры занята германская студия **EA Phenomic** (сериял **SpellForce**), а что касается целевых платформ, то **BattleForge** — чистый ПК-эксклюзив. И выйдет он уже осенью.

ИНТЕРЕСНОСТИ



Крути-верти

DEATH TRACK, SLEDGEHAMMER И LOCK ON МОЖНО
БУДЕТ УПРАВЛЯТЬ ПРОСТЫМИ ДВИЖЕНИЯМИ ГОЛОВЫ

Как сообщают **SkyFallen Entertainment**, их последний проект, «**Death Track: Возрождение**» (римейк стародавней гонимой со стрельбой) вскоре обзаведется поддержкой технологии **WideGance** (разработана в компании **ruCap**). Суть ее заключается в том, что вы крепите к монитору и к собственной голове специальные устройства, которые отслеживают не только повороты вашей тьюковки в прос-

трансте, но и постоянно фиксируют перемещение игрока относительно экрана в целом. Заработает хитроумная тьюковка в **Death Track** с ближайшим патчем, но вот самого агрегата придется подождать до осени. Стоить он будет 199 евро.

Sledgehammer, другая отечественная гонка, технологию **WideGance** уже поддерживает, дальнейшие на очереди — авиасимулятор **Lock On**.



Death Track — игра неплохая, но на таком материале можно было бы сделать гораздо лучше. Но кто знает — может, с **WideGance** все заиграет по-другому?

EA PHENOMIC
ANIMATION

Jobs at EA PHENOMIC

We got a lot to do

As EA's newest studio in Europe, EA Phenomic is working on an ambitious innovative next generation RTS.

Being part of our team means sharing in our excitement about designing, developing, and marketing the world's most compelling and innovative software. Our future demands bright, energetic, talented people who share a passion for creating the best games. We invite you to bring your talent to us and help shape our future.

At the moment we are looking for a

QA Senior Tester

Help Purpose of the Role:

• To perform bug reports on entire game build, testing to ensure that targeted software and

На сайте Phenomic всюду подчеркивается, что всем непременно стоит заглянуть в раздел вакансий. Вероятно, им срочно нужно нарастить девелоперскую мощь.

АНОНСЫ



Пирамида над ПАРИЖЕМ

У БЕНУА СОКАЛЬ НОВЫЙ ПРОЕКТ —
NIKOPOL: SECRETS OF THE IMMORTALS

Полузабытый уже Бенуа Сокаль (**Amerzone**, **Syberia**, **Paradise**) и его студия **White Birds Productions** возвращаются с новым проектом — **Nikopol: Secrets of the Immortals**. Жанр, конечно же, квест, а в основу игры положены графические новеллы **Nikopol Trilogy**, по которым был даже снят фильм «Бессмертные: Война миров» (2004). В сюжете фигурируют:

сын астронавта, пролежавшего 30 лет в анабиозе, а потом где-то сгинувшего; находящийся под властью фашистского режима Париж образца 2023 года; и даже парящая над Парижем пирамида с египетскими богами, которые заключили взаимовыгодный пакт с этим самым режимом.

Выходит игра уже совсем скоро — в нынешнем августе.



На большинстве скриншотов из **Nikopol** зашифный Париж почему-то выглядит как город XIX века. Вот этот скриншот — исключение.

В ВОЗДУХЕ. НА ЗЕМЛЕ. ЛУЧШЕЕ ОРУЖИЕ ЭТО...

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЧЕЛОВЕК™

ОФИЦИАЛЬНАЯ ВИДЕОИГРА ПО ФИЛЬМУ



МАЙ 2008

WWW.IRONMANTHEGAME.COM

MARVEL
www.marvel.com

SEGA
www.sega-europe.com

XBOX 360

PLAYSTATION 3

PlayStation 2

PSP

NINTENDO DS

Wii

PC DVD

© SEGA. Название и логотип SEGA являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками корпорации SEGA. Фильм Iron Man © 2008 MVL Film Finance LLC. Marvel, Iron Man, а также имена и характерные внешние признаки всех персонажей TM и © 2008 Marvel Entertainment, Inc. и ее дочерних компаний. Все права сохранены. Названия и логотипы "X", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PS3", "PSP" и "UMD" являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE и логотип Xbox являются охраняемыми товарными знаками группы компаний Майкрософт. Названия и логотипы NINTENDO DS и Wii являются товарными знаками NINTENDO. Все права сохранены.

DVD талия

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ
САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА DVD

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и содержит в стиле одной из сюжетных игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В журнале каталог DVD имеет альтернативную обложку в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, значит или медленнее работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обложку etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу dntez@igromania.ru

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мани» файлы и дополнения (добы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсии или модификации, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никогда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «Инфоблок» на DVD.

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в обложке и т.д.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским играм и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).



Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу dntez@igromania.ru

Всем привет!

Весна — прекрасное время для того, чтобы что-то поменять, переделать, а то и вовсе начать заново. Речь не только о причёске или цвете волос, но и о таких важных вещах, как планы на будущее, увлечения и даже новые отношения — солнце и свежий воздух на улице волей-неволей подстрекают к таким мыслям. Но пока каждый из вас решает этот вопрос для себя, мы решили начать с малого — изменения обложки «DVD-мани».

Ужавшись в объёме, рубрика значительно выиграла в плане эргономики. Во-первых, «Игровая зона» ужалась до одной странички, расставшись со значительной частью ненужного материала. Игры там отныне разделены по такому же принципу, что и на диске, так что ориентироваться будет гораздо удобнее. И самое главное — на наше жизненное кредо выкладывать только самое лучшее и актуальное это ничуть не повлияло. В этом месяце, например, появилась подборка по GTR 2: FIA GT Racing Game, одному из лучших и популярных автосимуляторов. Не одним же футболом и «Симсами» жить симуляторному разделу, честное слово!

Далее — страничка «Киберспорт на DVD» теперь переехала туда, где ей и положено быть и где ее легче всего отыскать: в начало журнала, на страницы нашей рубрики.

Темы DVD отныне не разбросаны в хаотичном порядке по страничкам, а делают полосу вместе со «Сделано в «Игромании», одним из самых популярных и нужных разделов диска. Кстати, о нем: в этом номере вас опять ждут два переведенных на русский язык крупномасштабных дополнения: «Врата в Асгард» для The Elder Scrolls 4: Oblivion и «Глубины подземелий» для Newerwinter Nights 2. Особенно интересен первый мод, где вас заставляют поиграть немного в Индиану Джонса, спасающего подругу из жутковатого Королевства проклятых. Что дама забыла в таких местах, не совсем понятно: там же на вас катакомбы ни одного симпатичного лица — сплошь зомби, вурдалаки и пауки.

Впрочем, если хочется ярких красок, пышных нарядов и старосветской романтики, то вам определенно стоит зайти в раздел «Супербонус» и установить русскую версию MMORPG Granado Espada: Вызов Судьбы. Действие игры происходит в Европе времен покорения Нового света, что очень большая редкость для помешанного на орках и гоблинах жанра. Игра совершенно бесплатна, но размер клиента таков, что скачать его из интернета по силам было бы далеко не каждому. Так что пользуйтесь случаем, устанавливайте с нашего диска и... до встречи через месяц!

Редакция DVD

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», Демоблок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодексы, Игровой календарь.

№2: Машина времени, Игровой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, Инфоблок.

Игровая зона:

Темы DVD, Для стратегий, Для боевиков, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайн-игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор DVD: Игорь Асанов
Редактор: Семен Чеулин
Руководитель видеонаправления: Антон Логвинков
Программирование DVD: Илья Сидорова, Ирина Осенинкова и Денис Селев
Дизайн обложки: Илья Галеев
Над рубрикой «Игровая зона» работали: Андрей Калинин, Иван Рожков, Семен Чеулин, Игорь Селиванов, Андрей Кожанников.
Над рубрикой «По журналу» работали: Алексей Махаринов, Николай Пегасов

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD

Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

Если у вас возникли технические проблемы с запуском DVD пишите по адресу dntez@igromania.ru или звоните по тел. (495) 231-2364

made in MANIA ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

сделано в игромании

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли все возможные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

The Elder Scrolls 4: Oblivion — Врата в Асгаард

Оригинальное название: Gates to Asgard — Episode 1 * Разработчик: KolkouStudios и ThePrest909 * Уровень персонажа: любой * Время прохождения: 2-4 часа * Эшкен: максимум * Рольевый отыгрыш: минимум * Ловушки и хитрости: мало * Особенности: мод сделан по мотивам книги Маргарет Форрелл



«Врата в Асгаард» — наглядное пособие для всех мододелов, как нужно правильно нагонять страх на игрока. С самого начала прохождения сердце сжимается от ужаса, ближе к середине душа потихоньку начинает перемещаться в область пятака, а к финалу пробирает самая настоящая дрожь.

В руки главного героя попадает письмо от давней подруги, которая сообщает, что неизвестный путник обрел в таверне карту с изображением загадочных руин. Из помех на обратной стороне становится понятно, что мародеры уже не раз пытались проникнуть в развалины. Девушка на свою беду тоже решила туда наведаться. А нам, понятное дело, нужно срочно спасти юную искательницу приключений.

Ее поиски приведут вас в мрачные катакомбы, на поверку оказавшиеся Королевством проклятых — Асгаардом. Спускаясь под землю, главный герой время от времени находит все новые и новые записки девушки, которая совсем недавно прошла этой же дорогой. Удастся ли ее спасти и выбраться на поверхность живым — зависит от того, насколько успешно вы будете выполнять квесты, уничтожать боссов и даже от скорости прохождения: минутная заминка может стоить жизни не только потерявшей девушке, но и вам.

Neverwinter Nights 2: Глубины подземелий

Оригинальное название: Endless Depths * Разработчик: Haven * Уровень: 1+ * Время прохождения: до поношения * Эшкен: максимум * Рольевый отыгрыш: нет * Ловушки и хитрости: средние * Дополнительно: мод с огромным, случайно генерируемым многоуровневым подземельем



«Глубины подземелий» — крайне необычный модуль: по сути, это автоматический генератор подземелий для Neverwinter Nights 2. Начинается все совершенно незатейливо и банально. Наш герой оказывается на некоей полянке у входа в пещеру. Стоит ступить во тьму, как на несколько секунд игра

притормаживает — за это время создается новая локация, предметы, мини-квесты, ловушки, предметы, — и вот вы уже стоите в совершенно новом, никем еще не исследованном мире.

На зачистку подземелий начального уровня уходит несколько минут, но чем больше очков зарабатывает ваш персонаж, тем более сложные локации генерирует игра. Монстры становятся сильнее и нагадывают целыми отрядами, в сундуках попадаются все более дорогостоящие предметы, появляются многоступенчатые ловушки. На определенном этапе подземелья становятся такими большими, что приходится возвращаться на поверхность для «дозаправки» (для этого в игре есть свиток возврата в лагерь и волшебный камень для телепортации обратно в катакомбы).

TemaDvd Red Orchestra — Carpathian Crosses

● Что: модификация ● Игра: Red Orchestra
● Разработчик: Carpathian Crosses Team
● Что нового: стороны, оружие, карты, техника ● Размер: 325 Мб

● Новые сражения на южном крыле советско-германского фронта. Вы примете участие в битве за Кавказ, обороне Одессы и освобождении Молдавии.

● Пополнение в рядах гитлеровцев: румынская армия, укомплектованная совершенно новым оружием и техникой.

● Черные бушлаты на защите Родины. Теперь

фашистов будет крошить прославленная морская пехота Черноморского флота.

● Обновление танкового парка. На вооружении СССР появился танк Т-26, а румыны используют дополненные Renault R-35.

● Новая тактика за счет появления класса «минометчик», обеспечивающего мобильную артподдержку.



TemaDvd The Elder Scrolls 4: Oblivion — Haunted House

● Что: модификация ● Игра: The Elder Scrolls 4: Oblivion
● Разработчик: команда Haunted House
● Что нового: сюжет, квест, текстуры ● Размер: 103 Мб

● Новая сюжетная линия длиной около трех часов — про таинственный особняк и его странных обитателей.

● Новые текстуры, существенно улучшающие облик игры.





ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АРКАДЫ • ГОЛОВОЛОМКИ • ЭКШЕНЫ

Пчелки

Жанр: головоломка • Издатель: IT Territory Casual
Разработчик: LoLo Games • Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



Задача каждого уровня этой игры очень проста: управляя разноцветными пчелами, собрать горшок душистого сладкого меда. Однако это не так просто: цветы распускаются один за другим, а сборщик вечно не хватает. Также приходится

учитывать цвета пчел и цветов (желтые пчелы имеют склонность к желтым цветкам) и использовать всевозможные бонусы.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Раскраски

Жанр: головоломка • Издатель: IT Territory Casual
Разработчик: Target Games • Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



В этой игре вам предстоит вооружиться чудесными красками и раскрасить целый выводок бесцветных животных и растений в их естественные, яркие цвета. Для этого придется не только быстро комбинировать различные типы красок, но и много путешествовать. Нужно будет пройти сквозь лес и пустыню, переправиться через ла-

зурную гладь залива и подняться высоко в горы. Но для увлеченного художника, как вы понимаете, это не работа, а удовольствие.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊

Легенды странствий

Жанр: головоломка • Издатель: IT Territory Casual
Разработчик: LoLo Games • Мультиплеер: отсутствует
Системные требования: 1 ГГц, 128 Мб, 16 Мб видео



«Легенды странствий» — история о морских путешествиях и несметных пиратских сокровищах. Вам предстоит пережить кораблекрушение и отыскать потерянные вещи команды: карту рулевого Рутгера, подозрную трубу дозорного Хижару, страшную пушку бомбардира Черного Пса, игральные кости хмурого боцмана Хенка и многое другое. Искать предметы приходится среди кучи бесхозной утвари, да еще и под настойчивое тиканье секундомера, так что меткий глаз и удача вам пригодятся.

Наш рейтинг: 😊 😊 😊 😊 😊



КИБЕРСПОРТ НА DVD

Warcraft 3: Videos on demand



В этом номере вас ждут два видеокomentarия по Warcraft 3. В первом играют россиянин Gravitas.Titan и i.e.S.Ghost из Украины. Матч проходит на карте Secret Valley, где Титан решает использовать против врага-орка связку из алхимика и тинкера. Интерес тут представляет первый герой, алхимик (Goblin Alchemist), он практически никогда не используется игроками.

Второе видео — финал российских отборочных к турниру KODES между mouz.Happy и Gravitas.Xylogian'om. Выбрав рыцаря смерти и панду, виртуозный андед Happy играет настолько идеально, что Хулиган вынужден был сложить оружие, отписав в чате, что, мол, люди так не играют. Действительно — такого понимания игры и контроля карты мы не видели давно, даже у корейцев!

World in Conflict: сетевые конфликты



Первый материал из нового цикла, посвященного сетевой игре в World in Conflict, одной из лучших стратегий 2007 года. Такого мнения придерживаются не только обычные игроки, но и любители соревнований: WiC имеет солидную армию поклонников, участвующих в турнирах как по интернету, так и по LANу.

В игре существует четыре вида войск: авиация, пехота, бронетехника и так называемая «поддержка». В первой статье мы разберем войска авиации и поддержки. Авиация в WiC представлена четырьмя вертолетами — как боевого, так и транспортно-разведывательного назначения. Что касается игроков поддержки, то их главной задачей является ремонт техники и ПВО. Кроме того, у них на вооружении стоит артиллерия, которая при должном умении и опыте может превратиться в достаточно грозное средство для сдерживания сил противника и ведения заградительного огня. Подробнее об этом смотрите в статье на DVD.

А также

Отчетный период ознаменовался турнирами по не совсем обычным для киберспорта играм — силами российских игроков и энтузиастов в игровом центре 4GAME прошли чемпионаты России по Team Fortress 2, Battlefield 2142 и TrackMania Nations. Подробности этих турниров смотрите в нашем разделе на DVD. Закрывая тему турниров: вас ждет репортаж с финальной части KODES, турнира с суперзвездным составом участников, который прошел 10-11 мая в Москве.

ПАТЧУ 4 ПАТЧА ДЛЯ САМЫХ АКТУАЛЬНЫХ ИГР



Hellgate: London

Версия: 1.2

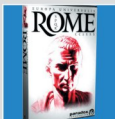
Рейтинг: ★★★★★



King's Bounty: Легенда о рыцаре

Версия: 1.2

Рейтинг: ★★★★★



Europa Universalis: Rome

Версия: 1.1

Рейтинг: ★★★★★



Войны древности: Спарта. Судьба Эллады

Версия: 1.4

Рейтинг: ★★★★★

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

ВНИМАНИЕ SUPERBONUS

Granado Espada: Вызов Судьбы

Продолжая хорошую традицию, в этом месяце мы выкладываем на нашем диске полную версию бесплатной MMORPG **Granado Espada**, полностью переведенной на русский язык.

В 2006-м **Granado Espada** вышла в Корею, а в 2007 году началась ее экспансия на Запад. В этом году стараниями **Nival Interactive** игра добралась до России. Сразу отметим, что она немного выбивается из привычных рамок MMORPG-жанра. Во-первых, здесь необычный сеттинг: добро пожаловать в эпоху лихих мужкетеров, страстно-трепетных барышень и всеобщей религиозной истерии. Во-вторых, это одна из самых красивых онлайн-игр. Бесконечные рощечки, запонки, шляпки да воротнички отрисованы с положенным корейским разработчикам маниакальным фанатизмом. А в-третьих, это первая игра, где введена система **Multi-Character Control (MCC)**: вы можете заводить на аккаунте до 36 персонажей и формировать из них партии по три героя. Также «трио бандуристов» называется семьей — все персонажи имеют одинаковую фамилию и связаны кровными узами. С одной стороны, MCC на корню убивает социальную составляющую (зачем искать мага или хилера, когда вот они — только возьмем в партию), а с другой — освежает геймплей. Во время боя приходится следить за всеми тремя персонажами, для этого даже разработана своя система управления. В отличие от других игр, герои двигаются туда, куда вы кликнули мышкой (система **point & click**), а за каждым навыком закреплена определенная буква на клавиатуре. Из прочих особенностей стоит упомянуть толпы монстров (фанаты **Diablo**, а?), возможность торговать союзниками-NPC и музыку, к которой приложили руку такие люди, как **DJ Tiesto**, **Osamu Kubota**, **SoundTEMP** и **S.F.A.**

Словом, заходите в раздел «Супербонус» нашего DVD, устанавливайте и играйте!



ДЕМО БЛОК



Главной демовersion этого номера, безусловно, становится **Race Driver GRID**. Хотя Codemasters уже давно не делают серьезных автосимуляторов, это вовсе не мешает им создавать красочные и приятные автомобильные аркады. С **GRID** все примерно так и обстоит: хардкорные симуляторчики будут неистово плывать от здешной физики, тогда как все остальные обязательно оценят красивую картинку, подробнейшую модель поврежденной (любую машину можно разбить буквально «в хлам») и умных компьютерных соперников. С ними **GRID** превращается в такой, если хотите, симулятор борьбы на трассе, который постоянно держит вас в напряжении и строго наказывает за ошибки. Так что учиться придется в любом случае.

В этой немаленькой по размеру демовersion представлено по одной трассе и машине из каждого региона игры. Туринговые **BMW 320Si** поедут на испанском автодроме Харама, японский «Нисан Сильвия» поучаствует в соревнованиях по дрифту, а американец «Форд Мустанг» прочит по холмам Сан-Франциско.



Игровая зона

• МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ
• МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

Для экшенов

S.T.A.L.K.E.R.

Что: 4 модификации, 1 карта



Модификация Artifact Activation

- Модификации:**
- Arena extension mod
 - Artifact activation
 - Clothes
 - Battle_friends
- Карты:**
- Stancia

Half-Life 2

Что: 8 карт

Карты:

- atm_area10
- dm_arctic_vendetta
- dm_construction
- dm_forrest_vendetta_v1
- dm_isle_of_gib
- dm_namia_hunting_grounds_v5
- dm_phazon_b1
- dm_synthetic

Team Fortress 2

Что: 9 модификаций, 1 модификация

Модели оружия:

- Assassins knife
- Black butterfly
- Spas 12
- Guitar Hero

Improved

flamethrower

- Oldschool shotgun
- Black bat
- Gray Camo SMG
- HIV+

Модификации:

- Finny Gibs

Unreal Tournament 3

Что: 9 карт, 2 модели, 6 модификации

Карты:

- DM-Canyon Fear
- DM-Nowhere
- DM-PileDriver
- UT2D-Sewer
- UT2D-Super Mario
- VCTF-Agressive Valleys 3 Hot

Модели:

- Bomberman
- Cloud & Zack

Мутаторы и игровые режимы:

- Auto Health
- BattleRPG
- Battle Team Arena и Battle

Freezetag Arena

- BattleTRANS
- Classic VCTF

Armed Assault

Что: 1 кампания, 2 миссии, 2 набора бойцов, транспортные средства: 1 набор и 2 одиночные модели

Кампания:

- Сохрани в огне

Миссии:

- Guns of Paraiso
- Street combat

Модели персонажей:

- Fidelis Marines
- SWAT Units

Модели транспортных средств:

- MiG15bis
- Robotech VI-1s Fighter
- SIG vehicles

Call of Duty 4: Modern Warfare

Что: 5 карт и 4 комплекта скинов



Карта bp Football

Карты:

- BP Football
- Crossroads
- Iranian embassy2
- Sparta
- Pass

Скины бойцов:

- Outcast4576's SEAL Team Skins
- Jungle Stalker SAS

Скины оружия:

- Outcast4576's darkend m4

Crysis

Что: 5 карт, программы

Карты:

- The Mixing Bowl 1.0
- Clone Island
- Island Strike 1.0

Полезные программы:

- CryLaunch 1.4.0

GTA: San Andreas

Что: 8 автомобилей, 4 мотоцикла

Автомобили:

- BA3 2101
- BA3 2114
- Волга ГАЗ 31105
- ГАЗ 2105 Газель «Маршрутка»
- ИЖ 2125 Комби
- ЛИАЗ 677
- Ford LTD Brougham
- UAZ for GTA San Andreas

Мотоциклы:

- Desperado chopper
- Harley Davidson FXSTBI NightTrain
- JAWA CZ 150n
- Orange County old school chopper Sunshine

Portal

Что: 3 карты, 1 набор текстур, 3 обновления, 1 статья

Карты:

- Aid72's Test Chamber
- C.A.K.E.
- The Electric Castle

Наборы текстур:

- SKINS

Обновления:

- KS_Portal ver. 1c
- Maybe Black Mesa
- Prototype Pyramid

Для стратегий

Company of Heroes: Opposing Fronts

Что: 5 карт



Карта Cochon du Lait

Карты:

- Cochon du Lait
- Hell
- MirrorCity
- Frisni Schatendorf kemping place
- SGA Map Pack

Программы:

- CoH Launcher (Company of Heroes custom maps launcher)

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Что: 1 программа, 5 карт

Уровни:

- Island
- Pipeline Problems
- Deth Lowlands
- MegaPort One
- Sheffield Blue Zone 2.0

Программы:

- C&C 3 Map Manager — менеджер игровых уровней.

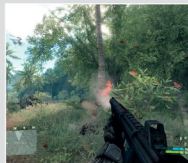
Warcraft 3: The Frozen Throne

Что: 12 мультиплеерных карт

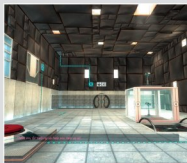
Карты:

- Azgarn ORPG
- Camp Siege

Интересности



Набор карт для Crysis



Набор карт для Flash-версии Portal

ИГРОМАНИЯ

Машина
ВРЕМЕНИ

Другое кино

Самые необычные и авангардные экшены

American McGee's Alice



Вышедшие в прошлом году
The Sims 3 и Alice
Developer: Brink Games & Inc



ОТ
THE SIMS 3
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ВЫШЕДШИЙ
ВРЕМЯ —
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



Meosiah



Скоро выйдет в прошлом году
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



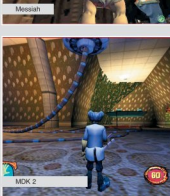
ИНТЕРЕСНОСТИ
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ВЫШЕДШИЙ
ВРЕМЯ —
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



Meosiah



ВЫШЕДШИЙ
ВРЕМЯ —
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



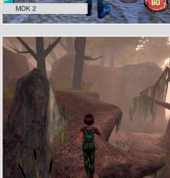
ИНТЕРЕСНОСТИ
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ВЫШЕДШИЙ
ВРЕМЯ —
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



MDK 2



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ МЕСЯЦА
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ИНТЕРЕСНОСТИ
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ВЫШЕДШИЙ
ВРЕМЯ —
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



Zanzarah: The Hidden Portal



ВЫШЕДШИЙ
ВРЕМЯ —
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ИНТЕРЕСНОСТИ
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ВЫШЕДШИЙ
ВРЕМЯ —
Developer: EA GAMES
Оригинал — Nintendo WiiWare



ЖИЗНЬ — ИГРА. АНАГНОСТИКА ИГРА — ВСЕГДА МАНИА

ИГРОМАНИЯ

ИГРОМАНИЯ
2008



ИГРОВАЯ ЗОНА БОНУСЫ



Одиночная миссия 2 Tanks для игры «Сталинская проты: Харьков 1942».



Боты для Medal of Honor: Airborne.

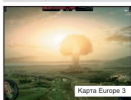


Три набора карт для Supreme Commander.

- Chaos Circle
- Civilization Wars
- DotA Allstars
- Gun'n'Bound
- Middle Earth Risk
- Run From Kodo
- Shadow Hunters
- StarCraft Map
- TSW: The Wonderful Forest
- Warcraft 2 Map

World in Conflict

Что: 3 карты



Карта Europe 3

Новые карты:

- as_SnowyHills
- europe3
- Pinegate

Warhammer 40 000: Dawn of War — Dark Crusade

Что: 6 карт, 1 сборник карт

Карты:

- Fever Valley
- Fortress of death
- Eye bowl
- Pech marsh
- The Keep
- The mosh pit
- Nerdtrum map pack

Для ролевых игр

Neverwinter Nights

Что: 8 модулей



Модификация Strife in Grimbone

Модули:

- Avertine: A Nation Dreamed
- Candle in the Dark
- Strife in Grimbone
- The Arena of Champions — Buildmaster
- Zombie Panic

The Elder Scrolls 3: Morrowind

Что: 7 модификации

- Avenge Your Death!
- CharGen Bow
- Raven Wings
- Star Wars Series
- The Neverhalls
- The Weapon and Armor Shop
- Wearable Skulls

The Elder Scrolls 4: Oblivion

Что: 12 модификации

Доспехи и оружие:

- Arena Champ Gear
- Dire Battle Set
- Machete
- Nico's Scimitars

Модели и текстуры:

- DarkUlf'd DarN

Расы:

- Dargonians

Квесты:

- Castle GraySkull

Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орд

Что: 10 карт

Одиночные карты:

- Das Minental
- Schizzos World
- Мультителерные карты:
- Dead Zone
- Europe 414
- Green Lightning
- Land of Heroes
- Lord of Heresh
- Track 420



Карта Des Minental

Для симуляторов

GTR 2: FIA GT Racing Game

Что: 4 модификации, 5 трасс;
3 набора текстур



Модификация VLN Mod

Модификации:

- VLN 2007 Mod
- 2005 Italian GT Championship Car Pack
- WTCC BMW E90 Mod
- Toyota Supra

Трассы:

- Londrina
- Le Mans 24H
- Brands Hatch 2005
- Laguna Seca GP
- A1 Ring

Текстуры

- Monza 2007 Texture Pack
- Maserati 2008 Vitafone

Racing Team

- Saleen S7 Zakspeed Racing

The Sims 2

Модели людей:

- Джордж Клуни
- Жаклин Биссет
- Дженифер Коннели
- Скарлетт Йоханссон

Дома:

- 3317 L St
- Anne Manor
- Folaceous Victorian
- La Maison De Francais
- Miranda
- Moi Karmiano
- Newbie Road 104a
- Random
- Red House
- Simple Way 1
- Sims 2 Lane

FIFA 08

Что: 6 модификации, 6 программы

Модификации:

- Euro 2008 AdBoards
- UEFA Champions League Adboards
- NextGen Crowd
- NextGen Patch
- Turf Patch
- Minifaces Patch

Программы

на каждый день:

- 2GK Kit Raptor
- FATBN Builder
- FIFA 08 Music Changer
- DB Master 08
- File Master 08
- 08 Monkey Dragon Series



Модификация Euro 2008 AdBoards

ПИШИТЕ ПИСЬМА

Раздел «Для стратегий»: strategy@igromania.ru

Раздел «Для экшенов»: action@igromania.ru

Раздел «Для ролевых игр»: rpg@igromania.ru

Раздел «Для симуляторов»: simulation@igromania.ru

VIDEO МАНИЯ

«Видеомания» — это ежемесячное видеоприложение к «Игроманию». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:



Самая большая песочница

Итак, первый убер-проект этого года — **GTA 4** — наконец-то вышел. Все-таки можно бесконечно восхищаться **Rockstar North**. В состоянии полнейшей информационной блокады, не показав почти никому игру и не дав почти ни одного интервью за все время разработки, выйти королем, продать более 3,5 млн копий в первый же день, побив все мыслимые и немыслимые рекорды, взорвав мозг прессы и игрокам... Так могут единицы. Можно поморщиться нос и сказать, что ничего выдающегося в этом нет, а все заслуги списать на бренд и стомиллионный бюджет. В реальности же далеко не каждый может распорядиться этими \$100 млн и организовать работу 1000 человек над одним из самых сложных проектов в истории. Конечно, в **GTA 4** по-прежнему больше гамбургера, чем искусства, но при подобном размахе такое, видимо, неизбежно. Главное — это все-таки прорывной проект, пуск и полный компромиссов. Давно я так искренне не изучал мир игры, не играл с таким удовольствием в «песочнице» и не восторгался сотнями мелочей. Действительно — первый **GTA**, которому хочется поставить десятку. Отрабо-

ты -

вать тему мы будем, как вы догадались, по полной. В этом номере вы найдете три огромных сюжета о **GTA 4**, которые посетители нашего сайта www.igromania.ru увидели прямо в дни релиза игры, а также первую часть истории **GTA**. В следующем номере ждите огромного раздела, посвященного этой, без преувеличений, выдающейся игре: будет всеобъемлющее репортажно с рассказом о мультиплексе и целый ряд мини-сюжетов, посвященных различным аспектам **GTA 4**. Ну а рассказ об истории серии разлится на несколько месяцев. На этом все. Дальше будет только интересно.

Антон Логвинов,
подруководитель видеонаправления
video@igromania.ru



Смотрите в «Видеомании»

Видеонюсости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самые горячие и подробнейшие репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции. «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеобзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Nextgen

Мир современных игровых консолей: даже если вы играете только на PC, но хотите считать себя знатоком игрового мира, то вам непременно в этот раздел, где собрано самое интересное консольное видео за месяц.

От винта!

Каждый месяц мы выкладываем по четыре выпуска легендарной телепередачи «От винта!», которая шла на ТВ с 1994 по 1998 год. Сейчас это веселый взгляд в прошлое, взгляд на то, какими были игры более десяти лет тому назад.

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не закончатся переключать.

Pre-report

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делимся по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое репортажно), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что подходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно нажимайте на нас!



Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «Видеомании»? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на video@igromania.ru письмо и расскажите о своем ролик.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть полным в архиве. В архиве должен лежать тестовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большое (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужинать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы оцениваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.



«Видеомания», компании Soft Club
и SEGA представляют

КОНКУРС

подведение итогов

THE CLUB

SEGA

SOFT CLUB

ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

Вот и завершился конкурс **The Club**, проводимый «Видеоманией», компаниями **Soft Club** и **Sega**. Целых два месяца мы получали от вас письма с отчетами о ваших пробежках по карте «Венеция»! И вот настал самый замечательный момент во всем этом действии — подведение итогов! Так как писем было очень много, выбрать фаналистов было действительно непросто. Но для нас нет ничего невозможного! Вот они — 12 суперлюдей, которые прошли в финал:

Михаил Смирнов
Павел Кузнецов
Антон Матвеев

Антон Иванов
Евгений Чаркин
Евгений Девятайкин

Паша Филатов
Залим Жуков
Ильдус Фаткуллин

Артем Козлов
Алексей Круподеря
Леонид Кабарухин

А имена трех счастливых, трех победителей вы сможете узнать в июльском выпуске «Видеомании». Спасибо всем за участие в конкурсе! Надеемся и в дальнейшем получать от вас так же много интересных писем!

Три роскошных приза по-прежнему ждут вас:

ПЕРВЫЙ ПРИЗ!

Самая дорогая, самая мощная, самая, наконец, черная из всех консолей нового поколения — **Playstation 3** — достанется тому, кто наберет наибольшее количество очков.



ВТОРОЙ ПРИЗ!



Тому, кто будет вторым, достанется последняя модель портативной консоли **PSP Slim**.

ТРЕТИЙ ПРИЗ!



И, наконец, третий победитель уйдет с нашего конкурса в фирменной демисезонной куртке **SEGA** редчайшего фасона (вторая такая в России есть только у Антона Логвинова).

В случае вашей победы будьте готовы прислать сохраненную запись с вашим конкурсным забегом.

Успехов!



ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЕ МУТАЦИИ

«ИГРОМАНИЯ» ОТРАЩАЕТ ШИПЫ, КОГТИ И СТРАШНО СКАЗАТЬ
ЧТО В ГЛАВНОМ SANDBOX-РАЗВЛЕЧЕНИИ СЛЕДУЮЩЕГО ГОДА



[PROTOTYPE]

Что? Как?

Игра, аккумулирующая все sandbox-тенденции сразу: паркур с зубами, GTA с шипами, мутации, танки и вертолеты на улицах Нью-Йорка.

Испания, остров Майорка, где, забывая про Средиземное море и бассейны, автор этих строк заперся с Radical Entertainment в душном зале, чтобы увидеть самый амбициозный паркур-экшен.

Давайте для начала определимся с грустными новостями. Практически сразу после окончания Sierra Spring Break, крупномасштабной демонстрации главных игр этого издательства, стало известно, что релиз Prototype перенесен на 2009 год. Таким образом, мы автоматически лишаемся важнейшего пункта в нашем списке самых ожидаемых проектов 2008 года.

Но это очень хорошие новости для самой игры. Prototype — проект совершенно несусветных пропорций и амбиций. Тут заложено столько всего, что мы даже не знаем, с какой стороны к нему подступиться. Это sandbox? О да! Это интересный и глубокий экшен? Абсолютно! Это сложная сюжетная история? Похоже, что да. Radical аккумулируют огромное количество индустриальных достижений в рамках одной игры, и им явно требуется для ее полировки очень много времени.

Есть и другая, куда более прозаическая причина. В этом году любой sandbox-проект от третьего лица действует на одном поле с GTA 4, и тут бесполезно даже пытаться что-то там сообщить в защиту творчества Radical Entertainment — такого противопоставления на сегодня не выдерживает никто. Даже несмотря на то, что Prototype — совсем другая игра.

Крылья, ноги и шипы

Prototype условно можно разделить на две составляющие: главного героя

и мир вокруг него. Чтобы усваивать все возможности игры равными порциями, давайте для начала разберемся с героем, а потом — с тем, что его окружает.

Итак, Алекс Мерсер, амнезийный мужчина, который в один прекрасный момент обнаруживает в себе массу удивительных способностей в диалогоне от отращивания гигантской клешни до бега по отвесным стенам.

Radical поступательно наделяют Алекса всем, о чем вы когда-либо мечтали. Во-пер-



Испортить игру, в которой главный герой умеет ТАКОЕ, в нашем понимании практически невозможно.

ЖАНР

Паркур с экшеном

ИЗДАТЕЛЬ

Vivendi Games

РАЗРАБОТЧИК

Radical Entertainment

ПОХОЖЕШЬ

■ Assassin's Creed

■ Crysis GTA

■ Crackdown (Xbox 360)

МОЛЬБИТЕЛСЬ

Без отрыва от производства

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

САЙТ ИГРЫ

www.prototypegame.com



Вся эта чавкающая генетическая мясорубка на самом деле имеет под собой внушительную сюжетную основу. настолько серьезную, что вселенная, похоже, вообще не умещается в игру. Sierra и Radical запустили сразу два проекта, которые будут раскрывать мифологию Prototype за пределами той истории, что вы увидите на своих мониторах.

Во-первых, уже анонсирован одноименный комикс, издаст и рисует который ни много ни мало DC Comics — издательство, в чьем портфолио имеются Бэтмен и Супермен. Первый выпуск дебютирует уже в августе, и это действительно очень правильное решение. Генетический мутант Алекс Мерсер — идеальный герой для серьезной графической новеллы.

Но гораздо интереснее то, что Radical устраивает посредством своего официального сайта www.prototypegame.com. А там происходит натуральная alternative reality game: половину экрана занимает ги-



гантская цепочка ДНК, которую можно крутить и перестраивать как угодно и в которую можно вводить специальные коды. Как выяснилось, различные комбинации в ближайшее время будут распространены через интернет, упомянутые уже комиксы, видеоинтервью, подкасты и ролики. Те, кто обнаружит и введет шифр в цепочку ДНК, обнаружат там много интересного: какие-то секретные документы, выдержки из чужих протоколов, видеоролики и прочие составляющие теории заговора.

что твой Спайдермен — и вообще, кажется, не испытывает никаких проблем с попаданием куда угодно. Это довольно необычное ощущение даже для sandbox-игры. Поначалу возникает ощущение, будто Мерсер настолько превосходит всех своих врагов, что ему просто нет равных. С людьми все действительно просто: пока их количество не превышает нескольких десятков, Алекс натурально рвет их в клочья без видимого напряжения. Тут, наверное, надо сделать лирическое отступление и пояснить, как выглядит обычная уличная потасовка в Prototype.

Главгероя окружают милые, заботливые люди, плотно сжимая кольцо. Это или зараженные вирусом гражданские, или вооруженные военнослужащие (подробнее о двух противоборствующих силах см. ниже по курсу). И те, и другие норовят откусить от Алекса кусок покрунее. И тут накинется: обычный мужчина с глубоко натренированным капюшоном вдруг размахивает и пер-

вым же ударом пробивает грудь ближайшего врага насквозь, высвобождает руку, которая тут же оказывается огромной шипастой клешней, хватает за голову другого противника и обстоятельно, с хрустом, заталкивает ее поглубже. Следующий попавший под раздачу мужчина получает, на первый взгляд, легкую смерть: его мощным ударом подбрасывает в воздух, Алекс взмывает вместе с ним и на манер Devil May Cry проводит комбо в воздухе. Дальше, правда, происходит следующее: бездыханное тело падает на асфальт, Мерсер приземляется прямо на него, отталкивается ногой и проезжает на трупе по, как вы узнаете в городе Петербурге, поребрику, оставляя лицо несчастного на тротуаре. Спрыгнув с импровизированного скейта, он набрасывается на последнего врага и начинает методично, с видимым удовольствием бить того по лицу, пока глухие удары не переходят в мокрое чавканье.

Все вышеописанное — настолько обыденная ситуация, что на несусветные зверства в какой-то момент перестаешь обращать внимание. Потому что появляются настоящие противники — танки и вертолеты. И те, и другие действительно в состоянии навредить вашему здоровью, так что Алекс постепенно начинает показывать, на что он способен. А способен он на многое. Его возможности условно классифицируются по трем направлениям: атакующие, защитные и специальные. В рамках, так сказать, классов имеются различные приемы, каждый из которых подвержен многоступенчатому апгрейду. Вот, например, обычный удар со временем превращается в удар той самой клешней. Затем клешню заменяет рука-хлыст, которой Алекс размахивает на полквартала.

А хлыст, в свою очередь, превращается в ground spike — самый грандиозный суперу-



Генетический материал для ваших алгрейдов высасывается прямо на поле боя таким беспардонным образом.





Radical намеренно «замыливает» все свои последние скриншоты — в действительности игра выглядит не так кинематографично и все еще требует серьезной полировки.

дар, когда-либо виденный в играх. Алекс заносит руку над собой, с размаху запускает ее в асфальт, после чего всех окружающих живописно насаживает на вылезающие из-под земли черные пики. Никто, что называется, не ждал испанской инквизиции. Ну и в качестве завершающего аккорда — дивный спецприем под кодовым названием «уми все живое». Мерсер, сгруппировавшись, выпускает из себя не то струи, не то черные тонкие щупальца, которые в буквальном смысле режут в клочья всех, кто имел несчастье оказаться вокруг.

Это что касается атакующих способностей. А есть еще защитные, когда Алекс с ног до головы покрывается шипами или отражающей броню, отбрасывающей пули и ракеты. Обернувшись таким броневиком, можно в буквальном

смысле прорубить себе дорогу сквозь автомобильную пробку.

И, наконец, специальные возможности, из которых пока известно разве что умение видеть в клубах пыли и в дыму. А это на самом деле ценное свойство. Периодически экран полностью покрывается густой, непрозрачной пылью — так тут рушатся здания. По степени разрушаемости Prototype ближе всего к **Mercenaries 2: World in Flames**. То есть прогрызть себе персональный лаз в любом здании не получится, а вот обрушить какой-нибудь небоскреб — это похлеще.

Театральное перевоплощение

Такое раздолье — это, в принципе, расширенный набор любого уважающего себя научно-фантастического боевика «про мужчину со способностями». Разу-

меемся, ездить на знакомых людях, как на доске для серфинга, пока еще экстрематическая выходка, но самое интересное начинается только сейчас. Во-первых, Алекс может брать под свое управление военную технику. А это танки и вертолеты. «Мы, конечно, можем дать вам возможность сесть в любой автомобиль на улице, но это, по правде говоря, будет смешно, — говорит Макс Беланжер, продюсер игры. — Полезете ли вы в «Форд Фиесту», когда ваш герой бежит быстрее любой спортивной машины? Нет! Вы скорее захотите запустить ей в кого-нибудь. А это у нас как раз можно сделать». И действительно, Алекс с легкостью швыряется легковыми машинами, совсем как Халк в лучшей игре Radical — **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction**.

Зато когда Мерсер забирается в вертолет, у Prototype как будто открывается второе дно. То, что Radical делают с обычным военным вертолетом, слабо похоже на другие sandbox-игры. Являясь машиной смерти, которой мало кто может что-то противопоставить в этом мире, Алекс вдруг начинает настоящую войну: снизу по вам падают противозенитные установки, с крыш пускают ракеты солдаты, зараженные прыгают на машину и буквально перемалываются в труху лопастями, главный герой пронесится на вертолете по улицам, сея смерть и разрушения. А затем ловко спрыгивает, наблюдая, как потерявшее управление машина врезается в какое-нибудь здание и превращает постройку в локальный крематорий.

И тут, когда кажется, что для полного человеческого счастья этого уже достаточно, Prototype открывает третье дно. Выясняется, что среди всего этого sci-fi-парада имени плоти и крови есть место для... стелса. Алекс умеет принимать форму абсолютно любого прямоходящего белкового соединения, которое встречается ему на пути.





Обставлено это самым жутким из всех возможных способов: Мерсер подходит сзади, хватая человека за шею — и вдруг его грудь превращается в комок черных щупалец, которые опутывают несчастного и буквально поглощают его. После чего происходит чудо перевоплощения: Алекс обретает внешний вид, форму, голос и оружие поглощенного. Огнестрельное оружие, кстати, тоже есть. «Нас часто спрашивают — почему вы ввели в игру все эти автоматы, пулеметы и пистолеты, когда Алекс в состоянии вырвать любому сердце собственными руками? — спрашивает Мак и сам же отвечает, — ну, популярный ответ такой: а почему бы и нет?» Действительно, почему? Отравив клешню, вы автоматически раскрываете себя, а с камуфляжем можно устраивать настоящие диверсии, ставливая противоборствующие стороны между собой (подробнее, опять же, см. ниже). Алекс, конечно, брезгает поднимать с пола патроны, поэтому, как только у вас кончится боезапас, автомат можно спокойно выбросить или найти себе новое оружие.

Так вот, про стелс. Перевоплотившись, Мерсер способен проникать на закрытые военные базы и выполнять особо важные сюжетные миссии. Например, срыв без соли какого-нибудь высокопоставленного генерала, можно от его имени отдать приказ и нанести ракетно-бомбовый удар по нужной вам части города. Кроме того, ключевые персонажи содержат воспоминания, важные для понимания истории. И это еще один неожиданный поворот — сюжет тут раскрывается через флэшбеки, которые переживает не Алекс, а переверженные им люди. Таким образом, главгерой восстанавливает свою потерянную память — собирая ее из остатков чужой. Для работы с воспоминаниями предусмотрено отдельное меню, в котором можно заново прокрутить все, что вы уже высосали из встреченных по пути людей, а также проследить логические связи между разрозненными флэшбеками. Для Prototype придумана сложная история, эксплуатирующая самые популярные на сегодня темы: генетические мутации,



О таком трюке, должно быть, всегда мечтала испанская инквизиция.

теорию заговора, тайные проекты правительства и армии и т.п.

Но самое интересное случается, когда Алекса, наконец, узнают в гриме. Тут объявляется настоящая охота, и выйти из этой ситуации можно несколькими способами. Во-первых, отменить маскарад, выпустить клешни и попробовать искромсать все живое. Во-вторых, можно попробовать укрыться в каком-нибудь переулке, съесть там еще кого-нибудь и так, прыгая из одного камуфляжа в другой, сбежать с места преступления. Но есть совершенно чудесный прием, который должны тут же взять себе на вооружение все стелс-экшены мира. Алекс бросается в толпу одинаковых солдат, хватая первого попавшегося, кружит его в импровизированном вальсе, а затем тыкает в него пальцем, давая всем окружающим понять, что настоящий Алекс Мерсер — вовсе не вы. Солдаты радостно ведутся — и расстреливают своего коллегу в упор. Чудесная, чудесная игра.

Сферы влияния

На этом заканчиваются возможности главгероя, но не мира вокруг него. Нью-Йорк в Prototype охвачен войной: зараженные страшным вирусом против армии. Алекс вроде бы должен сражаться на стороне прокаженных — он сам не то чтобы человек. Но на самом деле, как говорят Radical, его в итоге не примут ни те, ни другие. Пока вы ведете персональную войну, мир вокруг занят своими делами. В основном идет война за территории, которая выглядит следующим образом. Зараженные и военные бьются за ключевые точки в городе. Первые, захватив такую, устраивают там улей — здание оплетает черная пульсирующая масса, а само оно начинает работать как генератор врагов соответствующего типа. Военные разворачивают в ключевых точках военные ба-

зы, которые функционируют схожим образом, но там можно разбить боевую технику и оружием.

И те, и другие



Паркур в Prototype не самоцель, а скорее основа для решения куда более важных задач.



А мы уже говорили, что в Prototype присутствует натуральная расчлененка?

не любят Мерсера, но в первую очередь они воюют между собой, и этим можно воспользоваться, облегчив себе жизнь.

Prototype, в отличие от большинства sandbox-игр, не распадается на две слабо связанных между собой части — «сюжетная линия» и «побочные миссии». Тут придуман изящный способ увязать эти части между собой. Как только игра поймет, что вы в свое удовольствие скачете по Нью-Йорку и не заняты выполнением критически важного для продвижения по истории задания, она тут же обратится к вам лично. Где бы вы ни находились, обе фракции пошлют к вам своих делегатов — поговорить о деле. Зараженные предлагают устранить ключевую персону военных, армия, в свою очередь, предлагает отбить улей. Не очень понятно, чем они там будут расплачиваться, но, помимо очевидной выгоды, нужно видеть и стратегическую. Как правило, эти якобы случайные задания косвенно связаны с предстоящей вам сюжетной миссией. И здесь нужно смотреть по обстановке. Если ваша задача предполагает столкновение с военными, логично будет поддержать зараженных: отбить базу в нужном районе, сдвинуть общий баланс в их сторону.

«Теоретически вы можете обойтись и без этих заданий, — рас-



Ах да, кроме зараженных и армий, у вас под ногами периодически путаются полиция, но они являют собой всего лишь двуногие мешки с генетическим материалом для переработки.

суждает Макс. — Но это интересно сразу с двух позиций». Во-первых, интересно наблюдать за местной экосистемой. В Prototype имеется карта, которая динамически показывает вам, как сейчас распределены сферы влияния в городе. Вы, в свою очередь, выбираете район, на который вам прямо сейчас хотелось бы повлиять, и отправляетесь туда. Во-вторых, интересно помочь самому себе с прохождением.

Бинарное разделение власти в городе на самом деле очень помогает этой игре. Практически в любом аналогичном проекте сюжет рано или поздно перевешивает песочницу — вы так или иначе вынуждены портить отношения то с одними, то с другими фракциями. В результате к середине вас гарантированно ненавидят все, а пройти спокойно по городу становится практически невозможным. В Prototype аналогичная ситуация, с той лишь разницей, что противоборствующих сторон всего две и вы любыми средствами можете менять баланс так, как вам нужно.

■ ■ ■

Если внимательно просуммировать в голове все, что нам известно о Prototype, то причины переноса окажутся очевидными.

Это огромный, larger than life, как говорят американцы, проект. Мы еще ничего не сказали про боссов и миссии внутри зданий, которые пока существуют только на словах. Radical, как и их герой, пытаются переварить и ассимилировать такое количество идей, что не подаваться было бы удивительно. А Prototype явно требует полировки. Продемонстрированная нам альфа-версия явно говорила о том, что игра не готова к релизу в этом году. Паркур пока выглядит очень ненатурально: Алекс не скачет, а скорее летает, перебирая ногами в воздухе. Физика периодических событий, многие вещи не готовы. Все это — вполне понятные вещи, на которые мы привыкли не обращать внимания. Но только не в том случае, когда тебе говорят, что релиз состоится буквально через полгода.

Prototype выглядит как потенциальная игра мечты — большой, комплексный, открытый, современный. Его дизайн и внутреннее устройство полностью соответствуют современным 2.0-стандартам. Но Radical явно нужен этот дополнительный год. Чтобы собрать все воедино, чтобы сделать свой мир более цельным, более достоверным. И мы им этот год с радостью готовы предоставить. Главное, чтобы они там ничего больше не придумали. А то кто их знает. ■



Вертолет — единственный противник, который в одиночку способен наездить Алексу.



Так Prototype выглядит большую часть экранного времени.



ВЕСЕННЕЕ ОБОСТРЕНИЕ



Благословенная компания Sierra сделала избранникам журналистам земшара, наверное, лучший подарок этой весной. Показ своей линейки на этот и будущий год они, во-первых, не стали обзывать Gamer's Day, за что им отдельное спасибо, а во-вторых — провели его не в каком-нибудь пыльном городе, а на острове Майорка, в Испании. Триста с лишним профильных журналистов свезли в пятизвездочный спа-курорт, расположенный в глухой деревне, и попытались им что-то рассказать про игры, пока те мучительным взглядом смотрели за окно, где загорелый персонал отеля неспешно прогуливался среди пальм.

А послушать на самом деле было про что. Несмотря на то, что на **Sierra Spring Break** не привезли заочно любимых нами **Brutal Legend**, мы своими глазами увидели две очень важных игры — **Prototype** и **Ghostbusters**. Кроме них обнаружился еще **The Legend of Spyro: Dawn of the Dragon** — рестарт консольной детской серии, выполненной по законам **God of War**. Там, значит, маленький фиолетовый дракон, говорящий голосом Злайджи Вува, летает среди совершенно недетских пещер, где его регулярно пытается съесть гигантский каменный голем, вылезающий из лавы. Выглядит все это так красиво, что, стыдно

сказать, хочется поиграть. **Massive Entertainment** привезли консольную версию **World in Conflict: Soviet Assault**, по поводу которой мы, к сожалению, не можем сказать ничего внятного. Удивленным западным журналистам показывали те же самые уровни, которые мы с вами прошли почти год назад на PC. Про советскую кампанию — ни слова. Онлайнное отделение Sierra, оказывается, уже закончило разработку **Assault Heroes 2** — сиквела отличного top-down-шутера, который в свое время на-получал призов на Xbox Live Arcade. Вторая часть пока что выходит исключительно для онлайн-сервиса Xbox 360, но положение может измениться и к нам.

Ну и, наконец, чудесная компьютерная игра **50 Cent: Blood on the Sand**, про которую сложно что-то сказать, не давись со смеху. Это уже вторая история про поэта-песенника Фифти Сента, который, поминутно матерясь и цитируя собственные песни, убивает сотни людей в неидентифицируемой арабской стране. По ощущениям больше всего похоже на **The Club**, но по количеству нелепостей на квадратный сантиметр с бовиком про платинового рэпера мало что может поспорить. К концу презентации идиотизм на экране достиг таких художественных высот, что по ее окончании никто из присутствующих не смог выдатьвить из себя ни единого вопроса.

По итогам самые популярные игры оказались как раз **Ghostbusters** и **Prototype**, о которых мы и рассказываем на окрестных страницах. А автор этих строк налил в редакцию пельменю, что не вернется, взял с собой одно только полотенце — и только его и видели.

Фотографии: Олег Ставицкий



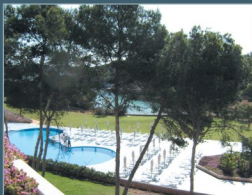
Детские персонажи Спайро и Краш Бандикут поначалу плавали на жаре в своих костюмах и стойчески фотографировались с немногочисленными девушками...



...зато потом неожиданно оживились и сплелись с двумя хостессами такие танцы, что все присутствующие тут же расчленили фотоаппараты и видеокамеры.



А это, значит, невероятно тяжелые условия, в которых сотрудники «Игромании» добывали для вас информацию.



Здесь проходила вечеринка по случаю окончания мероприятия. В басовый почему-то никто не упал, а потом пришли охотники за призами и всех прогнали.



ПАРАД ПРОТОПЛАЗМЫ

«ИГРОМАНИЯ» ВОСХИЩАЕТСЯ САМОЙ АМБИЦИОЗНОЙ И МАСШТАБНОЙ ИГРОЙ ПО КИНОЛИЦЕНЗИИ

Что? Как?

Физически корректный симулятор охоты на протоплазму.

Испания, остров Майорка, куда в составе трескот бledных и незагорелых журналистов автор этих строк прилетел смотреть «Охотников за привидениями».

Мне стоило очень больших усилий не называть эту статью «Who you gonna call?» и не набросать сюда духоподъемных тезисов про самый узнаваемый кинопленд в мире. Имея на руках многомиллионную лицензию, которая, согласно опросам, вообще ни у кого не вызывает негативной реакции, Sierra могли с чистой совестью закатить крепкий бовишеч в нужных декорациях. Никто бы не обиделся. «Охотники за привидениями» — настолько законченный и готовый к использованию материал, что придумывать, по большому счету, ничего не нужно: достаточно не пожелать полигонов на Лазуна и нарисовать спецэффекты полярке. Но то, что вытравляет с компьютерной игрой Ghostbusters студия Terminal Reality, выглядит совершенно самостоверженным шагом. Шаркая по пляжу по направлению к презентационному залу, ваш покорный слуга уже прокуривал в уме вводные предложения к тому, как здорово у них там выглядит

ЕСТО-1 и как дивно звучит Билл Мюррей в компьютерной игре.

В итоге все вышло с точностью до наоборот. К показанной нам версии успели прикрутить только голос Дана Экройда, машина «Охотников за привидениями» была представлена неинтерактивной моделью, а записи в блокноте оказались посвященными не культурной основе, а собственно игре.

Удивительно и непривычно писать это по отношению к продукции, основанной на дорожной голливудской лицензии, но Ghostbusters — это, в первую очередь, крайне инновационный и, в общем-то, экспериментальный проект. Так с физикой сегодня не работает ни одна другая игра, такой механики нет и не было ни у кого. Рассказ о Ghostbusters невольно распадается на череду технологических зарисовок — к тому моменту, как нам показали сам геймплей, я исписал в своем блокноте четыре страницы убогим почерком и еще один разворот посвятил художественным зарисовкам (не приводятся здесь из цензурных соображений). Так что вдыхайте

ЖАНР

Парадизмальный экшен

ИЗДАТЕЛЬ

Sierra Entertainment

РАЗРАБОТЧИК

Terminal Reality

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР

Сейм Рекс

ПОДХОДЕТЬ

Ghostbuster (PS2)

МУЛЬТИПЛЕЕР

Многопользовательский

ДАТА ВЫХОДА

2000 год

САЙТ ИГРЫ

www.ghostbustersgame.com

поглубже — вы совсем не ожидаете прочитать ниже то, что там написано.

Предпосылки

«Чтобы реализовать все наши геймдизайнерские идеи для Ghostbusters, потребовалось действительно серьезный физический движок. Мы не нашли такого», — говорит продюсер игры, глядя на наши кислые физиономии. О чем это он? В мире существует



Запеченный генератор полностью заменяет интерфейс — по нему разве что температуру воздуха нельзя определить.



Глазгерой — безымянный и принципиально не произносящий ни звука новый сотрудник «Охотников за привидениями». То есть все шутки оставлены Биллу Мюррею, Дану Экройду и Гарольду Ремису.



Люди внизу здания в этот момент живо реагируют на происходящее. Если сбросить что-нибудь с крыши, они с восторгом разбегутся в стороны.



Привидения с видимым удовольствием швыряются в вас стульями и прочими предметами интерьера.

такое количество middleware-решений для моделирования физики, что заняться написанием своей собственной технологии могут или очень богатые, или очень глупые люди — думаю я, пока загружается первая демонстрационная сцена. «Сейчас вы поймете, почему», — говорит продюсер и, нажав кнопку, обрушивает на экран триста бочек. Они с грохотом валятся сверху, отскакивают друг от друга и закрывают могильные кресты (дело происходит на кладбище). «Обратите внимание, абсолютно все объекты стабильны». И действительно — ни одна бочка не проваливается в декорации; соприкасаясь, они не деформируются, не наезжают друг на друга полигонами и вообще ведут себя так, как и должны вести себя триста бочек, наваленных друг на друга. «Такое умеет не только наша технология», — продолжает продюсер. — Проблема в том, что нам нужно было гораздо больше объектов на экране». И с этими словами он посылает на экран еще тысячу бочек. Тысяча триста жестких бочек на одном экране. Спустя все эти годы, спустя **Crysis**, подобное зрелище все еще завораживает. Это эффект, сопоставимый с рекламным роликом телевизоров Sony Bravia, в котором десятки тысяч разноцветных резиновых мячиков летят в рапиде через залитую солнцем улицу.

И тут на экране начинаются совсем запредельные вещи: тысяча триста бочек начинают летать из одного края в другой, как будто кто-то раскачивает сцену то влево, то вправо. Объекты с грохотом гудят поочередно у разных стен, а главный герой пытается пробежать через этот поток. И, разумеется, получает бочкой в ухо, лоб, печень и глаз. «Так сегодня не умеет никто!» — продюсер повышает голос, пытается перекричать страшный металлический грохот. С ним сложно не согласиться. Игра с легкостью, без тени торможения, обрабатывает на экране тысячу с лишним объектов, и ни один из них не позволяет себе вольностей. Это действительно самая стабильная, крепкая и цельная физическая модель, которую мне доводилось видеть.

Революция №3

«Ну, это было для разминки», — с этими словами продюсер загружает следующую сцену, которой оказывается знаменитая публичная библиотека Нью-Йорка. Присутствующие шумно выдыхают. Для тех, кто не понял причины восторга, поясняем. Нью-

йоркская публичная библиотека — потрясающе красивое здание совершенно несусветных размеров. Ее читальный зал — это такое крытое футбольное поле с колоссальными (около десяти метров) расписными потолками и резными колоннами. Невообразимая, короче, красота.

Так вот, в следующий момент откуда-то сверху, получив серьезное ускорение, в читальный зал одно за другим падают несколько классических желтых такси. Первое врежется в читальные столы, которые с треском раскалываются, второе — прямо на первую машину, третья подталкивает их обок, и те, проехавшись по полу, заваливают целый ряд скамеек. Явно зная ответ, продюсер смотрит на обомлевших нас с самодовольным прищуром и спрашивает: «Хотите еще?» Мы в испуганных кивках, и тут в читальный зал обрушиваются десятки машин: они летят с разных сторон, сбивают люстру, устраивают дикую автосвалку, крушат интерьер, ломают скамьи, столы, переворачивают бумажные каталоги. «Я могу продолжать еще очень долго», — сообщает нам продюсер в тот момент, когда гигантский читальный зал оказывается наполненным желтыми такси.

«А теперь кое-что поинтересней!» — радостно хлопочут сотрудники Terminal Reality и вызывают на экран одного из охотников за привидениями, вооруженного slime gun. Как нетрудно догадаться из названия, это бластер, заряженный не привычным лучом, а слизью. Которая ведет себя так, как и ей и положено вести. Первый выстрел — в потолок, второй — в первую попавшуюся машину, и та с грохотом взмывает вверх, подвешенная за багажник. Такси раскачивается во все стороны, пружинит, раскрытые двери хлопают и безвольно болтаются. Представление тем временем продолжается: два автомобиля, скрепленных слизью, тут же летят друг к другу с разных концов читального зала и сталкиваются с соответствующим эффектом. Забавляясь с этим можно, кажется, бесконечно — журналисты просят подвешивать длинный стол, подвешивают его под потолком и с радостным гиканьем запускают в него сразу две машины с разных сторон. Стоп, разумеется, раскалывается на части и под обшивку аллодисменты осыпается трухой на пол.

И тут действительно есть чему похлопать. Конечно, Terminal Reality далеки от самого понятия полной разрушаемости. Боле того,

они к этому не стремятся. Зато они сделали, пожалуй, самую достоверную и уж точно самую стабильную физическую модель в мире. Так целено и по-настоящему сегодня не ощущается ни одна другая игра.

Без паники

«Итак, у нас есть отличная технология для моделирования физики и разрушаемости», — продолжают Terminal Reality. — Но это же «Охотники за привидениями», помните? Нам нужны массовые беспорядки на улицах Нью-Йорка!» На экране появляется Пятая авеню, по которой прямо на нас с воjem бегут сначала сотни, а затем и тысячи человек. Где-то вдалеке явно слышна размеренная поступь эфедрного человека Stay Puft. «Тут нужно понаблюдать», — снова повышает голос продюсер.





Благодаря ловушке для призраков у Ghostbusters сложилась уникальная и комплексная экшен-механика.



В отличие от первых двух фильмов сценарий все-таки выйдет за пределы Манхэттена в пользу таких вот декораций.

Главный герой (ко-

торый, кстати, за всю игру не произнесет ни слова — это решенный вопрос) впервые дают залп из бластера и тут же промахиваются: луч освещает помещение, задирает скатерти и, пропав в стену, цепляет гигантскую хрустальную люстру, которая с грохотом падает на пол под общие аплодисменты. И тут начинается: все, что описано выше, складывается в стройную и очень необычную игру. Лизун наконец попадает на луч, но этого явно недостаточно — он носится из стороны в сторону, а вместе с ним взлетают в воздух тарелки, вилки, трещат столы, реутся занавески, и все это кружится в радостном хороводе. «Ваша задача», — поясняет нам продюсер, судорожно давая на геймпад — отпустить привидение, чтобы оно беспрепятственно попало в ловушку».

С этими словами он поворачивает луч в стену и впечатывает туда Лизуна (который тут же мажет поверхность протоплазмой). Затем следует удар по поп, затем еще один, снова о стену, и наконец открывается фирменная ловушка. Журналисты оживают и начинают что-то быстро строить в своих блокнотах — в основном о том, как пре-

красно эта игра подошла бы для Wii. «Версия для Wii тоже будет, причем совершенно другая — ее делает отдельная студия. И там, конечно, все посвящено отлову привидений с помощью вимота и нунчака», — поясняет Terminal Reality.

Наша же высокотехнологичная PC-версия окажется куда сложнее, чем мы подумали сначала. Бластеры подвергаются апгрейдам — начиная с самого простого режима и заканчивая специальным замораживающим лучом, бомбами из слизи и тысячей специальных гаджетов, которые лично придумывают авторы фильма.

При этом Terminal Reality не отказывают себе в удовольствии ведения статистики всех причиненных вами разрушений. Каждая тарелка, каждая сложенная табуретка записываются и подсчитываются. Более того, с наносимым ущербом связан какой-то хитрый элемент геймплея, о котором авторы пока не хотят говорить. Зато точно известно, что предусмотрен специальный многопользовательский режим, в котором вам предстоит защищать от привидений и собственных бластеров произведения искусства.

А защищать тут есть от кого — в игре десятки самых разнообразных призраков, как новых, так и переехавших из фильма. К счастью, не каждого из них нужно тащить в ловушку — многие лапаются, реутся на куски и разлетаются после меткого попадания луча. Ну и конечно, призраки, составленные из реальных объектов. Этому явлению придется посвятить отдельный абзац.

Когда в подвалах той самой публичной библиотеки на ваших глазах сотня книг вдруг складывается в натурального убедительного голема, рот невольно приоткрывается. Это удивительное зрелище — сложно припомнить, в какой другой игре вы могли увидеть подобное. Голем шагает в вашу сторону, охотники за привидениями в унисон крикуют по нему огонь, книги с визгом отлетают в стороны, возвращаются, вы буквально отстреливаете их и расчищаете себе дорогу к центру этой многослойной конструкции. И все это по колено в воде — Terminal Reality не упускают шанса продемонстрировать возможности своей технологии.

И здесь появляется Босс. В Ghostbusters перекаланы главные злодеи из обоих фильмов — карпатский князь Вито из сиквела и уже неоднократно упоминавшийся на этих страницах гигантский зейфирный человек. Мы имели удовольствие наблюдать

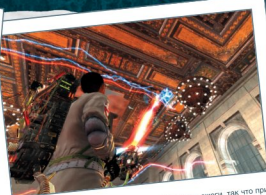
Репетиция оркестра

А теперь собственно игра. Первый же уровень — реконструкция классической сцены поимки Лизуна в банкетном зале.





Terminal Reality не отказывают себе в удовольствии забрызгать весь экран агрессивной протоплазмой — рейтинг Teep позволяет и



Протонный луч оставляет на стенах живописные ожоги, так что при желании вы можете написать им свое имя на любой поверхности.

последнего в

деле. Он выпускает десятки маленьких зубастых эфемерных голов, он просовывает голову в окна, и с ним ожидается совершенно феерическая потасовка на крыше здания. Пожалуй, это был единственный раз, когда мы увидели, как в рамках одной сцены работают все продемонстрированные нам по отдельности технологии. Stay Puft выпускает на крышу десятки своих мишеньков (которые, к счастью, просто взрываются, приняв заряд бластера), в воздухе кружат настоящие привидения, сам эфемерный человек периодически пытается забраться на здание, а крыша освещается вспышками протонных лучей.

Чтобы как-то уравновесить наш неуемный энтузиазм, есть и грустное наблюдение. Выглядит игра, честно говоря, довольно печально. То есть спецэффекты и физика отличные, а вот модели персонажей и

текстуры тоскливые. Зато рюкзаки (он же — генератор протонных лучей, он же — единственный элемент интерфейса, который вы увидите на экране) выполнены с потрясающим тщанием. На нем постоянно что-то мигает, движется, издает пар, он очень здорово перезагружается при перегреве (да-да, бластеры могут перегреться, так же как в фильме).



За всеми этими технологическими восторгами как-то забывается, что сценарий пишется авторами оригинальной дилогии, что к озвучке привлечены абсолютно все актеры из соответствующих фильмов (за исключением Сигурни Уивер и Рика Мораниса), что тут еще будет много юмора, будет ЕСТЬ-1, будет

какая-то своя экономика, будут открытые уровни с участием тысячней толпы. Ghostbusters стремительно вырастает в настоящее индустриальное явление. Над проектом работает такое количество феноменально талантливых людей, он настолько интересно игравается и все это так здорово звучит, что даже не верится. Сегодня сложно представить себе, что должно произойти, чтобы такая крепкая конструкция вдруг завалилась набок и не сработала как следует.

Во всей этой истории мы особенно сильно переживаем за Terminal Reality, у которых начиная с BloodRayne 2 все как-то не заладилось. А это, между прочим, люди, кроме BloodRayne поставившие Nocturne и The Blair Witch Project Volume 1: Rustin Parr, оба — шедевры стиля и хорошего вкуса. В общем, если в итоге игра окажется плохой, кого тут надо будет винить, решительно непонятно. ■





КАРАМЕЛЬНАЯ СТРАНА

«ИГРОМАНИЯ» ДЕТАЛЬНО ЗНАКОМИТСЯ С FABLE 2
И С УДИВЛЕНИЕМ ОБНАРУЖИВАЕТ, ОТКУДА РАСТУТ НОГИ ЭТОЙ СЕРИИ

Что? Где?

Продолжение самой уютной и милой RPG последних лет от живого игрока Питера Молиньи

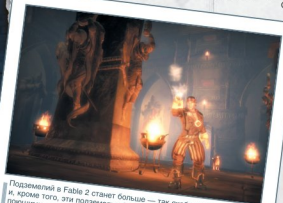
Гилдфорд, небольшой (но довольно плотный по количеству игровых компаний) и очень живописный городок в полумиле езды от Лондона, где, собственно, и находится офис Lionhead Studios

В последние несколько лет студия Lionhead, которой управляет не нуждающийся в представлении Питер Молиньи (в приглашениях для журналистов так прямо и было написано: «Peter Molyneux — a man who leads by introduction»), как-то исчезла с наших радаров. В конце 90-х — начале 2000-х она буквально купалась во всеобщем внимании, но после **Black & White** (2001) и

связанного с ним разочарования это внимание пошло на убыль. **The Movies** (2005) и в особенности **Black & White 2** (2005) оказались коммерчески unsuccessfulными, а **Fable** (2004) получился игрой неординарной и в продажах выступил неплохо, но слишком уж отличался от тех фантастических обещаний, которые так щедро раздавал Питер Молиньи. После этого Lionhead в общественном сознании разом переместилась на несколько позиций назад. Определять ее в дом пре-

старелых, как это случилось с **id Software**, не стали, но дальнейшей судьбой уже особо не интересовались.

Сама Lionhead свое «списание» пережила относительно безболезненно: перешла под крыло **Microsoft** и, больше не опасаясь за тыл, зашла на новый круг. Хотя сейчас студия разрабатывает что-то действительно грандиозное, Питер Молиньи теперь старается быть осторожнее и не рассказывать обо всем



Подземелья в Fable 2 станут больше — так якобы просили игроки и, кроме того, эти подземелья будут хорошо контрастировать с поющими птичками и цветущими лужайками.



Наблюдать за собакой едва ли не интереснее, чем играть самому.



FABLE II

ЖАНР

Карамельная RPG

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

РАЗРАБОТЧИК

Lionhead Studios

ПОХОЖЕСТЬ

■ Fable

■ Gothic

МУЛЬТИПЛЕЕР

5-6 игроков онлайн

ДАТА ВЫХОДА

2008 год

САЙТ ИГРЫ

www.fable2.com



заранее. Ну а заполнить эту невольную паузу Lionhead решили продолжением Fable.

Тропинка сюжета

Fable 2 для Lionhead проект немного нетипичный в том плане, что раньше они почти всегда имели дело с вещами из разряда «дайте нам время — и мы проверим мир», а здесь у них «всего лишь» сиквел очень-очень хорошей и в меру популярной, но не выдающейся игры.

Несмотря на то что игра эта сказочная, ее мир (называется он Альбион — очевидный намек на саму Англию) и сюжет слегка переключаются на реальность. Если первая часть напоминала раннее средневековье, то Fable 2 — это явно эпоха Возрождения. Технологии заметно продвинулись вперед, появилось огнестрельное оружие. События первого Fable за минувшие 500 лет превратились в своего рода легенду, и теперь ее разыгрывают между собой джентльмены джентльмены (1).

Выбрать себе героя отныне можно любого пола — и мальчика, и девочку. Вступление практически полностью повторяет то, как развивались события оригинала: мы начинаем игру вместе с сестрой по имени Роза, бегаме себе, выполняем первые квесты, а потом сюжет делает первый драматический поворот (подробности рассказывать не будем, чтобы не портить интригу), и это кардинальным образом меняет всю жизнь нашего персонажа. В отличие от первой части, где жизнь в деревне и учеба в Гильдии героев занимала минут 20 реального времени, в Fable 2 на продолжение вступления потребуется около 45 минут.

Сюжетная линия в целом тоже стала длиннее, причем теперь это линия в самом что ни на есть буквальном смысле этого слова. То есть от одного сюжетного квеста к другому проложен самый натуральный маршрут, и сблизиться с ним может только слепой. Исполнять для этой карты не стали вот по какой причине: локации выросли в размерах и стали настолько детальнее, что мини-карта заняла бы четверть экрана. Поэтому было решено вести игрока по «ниточке». В таком свете побочные квесты становятся побочными тоже в буквальном смысле: ради них придется сойти с проложенного маршрута. И сделать это действительно придется, потому что иначе вы пропустите значительную часть игры. А пропускать ее не захочется, ведь по аналогии с GTA 4 это

Молочные речи, карамельные города



Fable был игрой, вне всяких сомнений, обаятельной, и вторая часть это обаяние в полной мере унаследовала. Цветущие лужайки, аккуратные деревеньки, маленькие, но очень уютные урочища... Но откуда вся эта карамельность взялась? После визита в Lionhead нам стало понятно откуда: это не что иное, как сказочная версия Гилдфорда, их родного города. Вся английская провинция выглядит уютной и аккуратной, но Гилдфорд — карамельный в особенности. Когда мы делились этим наблюдением с людьми из Lionhead, они все реагировали одинаково: взгляд в окно и удивленное «А ведь правда, мы даже сами не замечали». Не удивился лишь Питер Молинье.

Гилдфорд находится в юго-восточной части Англии, всего лишь в 50 км от Лондона, и примечателен тем, что при небольшом населении (менее 70 тыс. человек) приютит сразу несколько студий с мировым именем: собственно Lionhead, выросшую из нее Media Molecule (LittleBigPlanet) и Criterion Games (серия Burnout, шутер Black). Вот уж действительно волшебное место.

уже не просто поручения из категории «дай-поддай-принеси-пшел вон», а практически те же самые сюжетные квесты, которые разве что не двигают историю вперед. А если квест надоед, то никто не мешает, например, убить проводника, который повел нас на это задание, и отправиться восвояси.

Всего и побольше

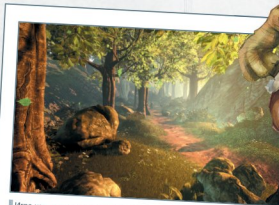
Свободы выбора в Fable 2 стало еще больше. И это касается не только поступков, но и перемещения по миру игры. В первой части побегать было особенно нелегко: шаг вправо — забор, шаг влево — деревья и озеро. Во второй части Lionhead добились того, чтобы игрок мог попасть куда угодно и как угодно. В Fable 2 вас не остановят никакие преграды, даже если впереди обрыв и мост через него разрушен, ваш герой может за прыжок сигануть в воду и переплыть на другой берег.

Но, как и в первой части, интереснее

всего сделана система взаимоотношений с людьми. Можно быть приятливым, грубым, шутить, разыгрывать из себя Казанову и т.д., а кроме базовых проявлений, есть еще эмоции детализированные (запрятаны в подменю). Лица обоим пола подлежат соблазнению, а если вы предпочитаете женщин, то рано или поздно ждите детей. Дети получаются от случая к случаю, то есть может понадобится несколько попыток; если же дети в ваши планы не входят, используйте презерватив. Характер у потомства будет такой же, как у вашего собственного героя, но стать взрослыми им не грозит, поэтому свои воспитательные эксперименты можно продолжать на протяжении всей игры. Важно только не перегибать палку: если бить детей и издеваться над ними слишком часто, то жена быстро подает на развод и заберет их с собой. Раздел имущества (как в «King's Bounty: Легенда о рыцаре» в таком случае не грозит).

Чтобы семье было где жить, придется обзавестись жильем, а это отдельное развлечение. Нет, до ипотеки дело, к счастью, не дойдет, но зато ваша жена будет комментировать каждый осмотренный дом в меру своих возможностей. Если она из бедной семьи, то на нее произведет впечатление даже недвижимость средней руки. А если из богатой, то меньше чем на замок не рассчитывайте, иначе придется терпеть ежедневные укоры из серии «жалкий неудачник, если бы я знала, что у тебя ни гроша в кармане, ни за что бы не пошла под венец».

Ито самым близким для вас существом станет собака. Пока вы ищете себе приключения, семья сидит себе сама и в



Игра хоть и вырастет в масштабах, но никаких программ генерации ландшафта здесь не используется даже близко. Уровни целиком создаются вручную: дерево за деревом, камушек за камушком.



На командных высотах

За четыре года, прошедшие с момента выхода Fable (на Xbox он появился в 2004-м и лишь год спустя нанес визит на PC) в команде разработчиков сменилось много людей, и даже на ключевых постах теперь в основном новые лица. Непокоримой с тех пор осталась только фигура Питера Молинье.



Питер Молинье (Peter Molyneux) в Lionhead играет роль божества из Black & White — напрямую вроде как мало что контролирует, но все вокруг буквально проникнуто его божественным духом и благодатью. За Питером очень интересно наблюдать и общаться с ним. Будучи по натуре мечтателем, он всю жизнь имел возможность воплощать свои мечтания в жизнь и благодаря этому сохранил какую-то воздушную непосредственность. Возникает ощущение, будто он все время витает в облаках, и там, в этих облаках, на него нисходит какое-то высшее откровение. Питер даже не дагаётся, он парит; его речь течёт плавно и нараспев; начиная рассказывать что-то интересное для себя, он увлекается так, что, кажется, забывает обо всем на свете; а любые житейские мелочи Питер не то что не замечает — они просто не попадают в поле его внимания.



Презентацию Fable 2 он проводил сам, и вот как это выглядело. Даже не войдя, а влив в комнату с журналистами, он начал в обычной для себя одухотворенной манере рассказывать об игре, а когда речь дошла до показа геймплея, Питер рассеянно поблуждал взглядом вокруг и спросил у своей пиарщицы: — Кэти, а не подскажешь, где геймпад?

Та в ответ терпеливым голосом:

— На столе, у тебя перед носом.

(Ничего, кроме геймпада, на всем столе, естественно, не было.)

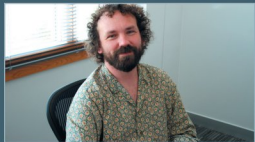
В нынешней структуре Lionhead Питер Молинье является, грубо говоря, творческим директором, на нем замыкаются все проекты компании. Бизнес-частью занимаются совсем другие люди, и Питер этому несказанно рад.



Луиза Копли (Louise Copley) в Lionhead занимает пост главы Fable 2 Studio. На самом деле такой студии не существует, это просто внутреннее название команды Fable 2, по аналогии с Big Blue Box, которую тоже называли разработчиком первого Fable, но фактически это была просто группа сотрудников Lionhead.



Джонатан Шоу (Jonathan Shaw) — старший программист Fable 2, и больше всего он любит поговорить об искусственном интеллекте персонажей игры. «Вот девушка, можно за ней поухаживать, а потом потащить в постель. А можно сразу затащить в постель, а потом она потащит вас под венец».



Художественным подразделением команды Fable 2 руководит **Майк Маккарти** (Mike McCarthy). В Lionhead он четыре с половиной года и в разработке первого Fable не участвовал. До Lionhead он работал в компании Lost Toys (Battle Engine Aquila, 2003), тоже в Гилдфорде, а еще раньше — в TDV Studios.



Ведущего дизайнера уровней **Яна Райта** (Iain Wright) старожилу Lionhead тоже не назовешь (в студии с 2004 года). Но свою задачу и цели он понимает четко: площадь игрового мира в Fable 2 увеличится в четыре раза, а уж насколько он станет красивее и детальнее, даже и подсчитать невозможно.



Вот в этой самой комнате случится «БОЛЬШОЙ И ЗЛОБНЫЙ СПОЙЛЕР», а через это окно «ЕЩЕ ОДИН СПОЙЛЕР»



Сверкающая полоска — не что иное, как путь к следующему сюжетному квесту.

ус не дует, а собака трусит за вами всегда и везде. Если вы прыгнете в воду с обрыва, она тоже прыгнет и, фыркая, поплывет следом. Ей может быть страшно, когда вы черти голову лезете в какое-нибудь подземелье (кстати, по ее поведению можно определять наличие опасности поблизости), но она все равно пойдет за вами. Собака может быть ранена, вы даже сами можете ее избить, но она никогда вас не бросит. Может ли она умереть? Питер Молинье при ответе на вопрос взял небольшую паузу, а потом произнес: «*Maybe*». Одно из двух: либо собака бессмертна, либо ее гибель каким-то образом вписана в сюжет. Мы склоняемся ко второму варианту — Питер любит мешать в равных пропорциях драму и юмор, а при виде собаки, отдавшей жизнь за своего хозяина, а любого подкатывает к горлу комок.

А вот когда умирает сам герой, включает знакомое по любой MMORPG колесо Сансары и он перерождается где-нибудь неподалеку, потеряв некоторую часть опыта. Это не единственное сходство с MMORPG — игра в целом станет более открытой, бо-

лее ориентированной на исследование, чем первая часть. Сказывается увлечение Питера **World of Warcraft**: он признался, что дошел до 70-го уровня и останавливаться на этом не собирался, но тут возникла угроза развода и с WoW пришлось срочно завязывать.

Внешность героя, как и раньше, будет целиком определяться его поступками и оружейными предпочтениями. Злоупотребление магией, например, было чревато преждевременным объяснением. Во второй части появились огнестрельное оружие, от него последствия будут только в виде высокого роста.

Поскольку вступление в этот раз будет более продолжительное, это позволит подробнее рассказать про ранние годы главного героя. В первой части детство было показано слишком скупо: вот родная деревня, вот мы начинаем учебу в Гильдии, а вот мы уже взрослые и отправляемся на волные хлеба. При этом детство — важнейший жизненный период, когда происходит становление личности, а в Fable акцент всегда делался именно на личностной стороне.

А на горизонте...

Как сообщили нам в Lionhead, сейчас игра вступила в финальную стадию разработки. Буквально перед нашим приездом (а мы были там 7 мая) они достигли *code complete* —

это значит, что весь код игры написан и меняться он уже не будет, будут правиться только баги. 16 мая случился *content complete*.

В нынешнем виде игра, конечно, выглядит еще очень сыро. Все тормозит, очень много багов (собака то и дело перекашивается в розовый цвет), толком не работает освещение. Релиз запланирован на осень, но, учитывая состояние игры, мы бы стали

ориентироваться на самый конец года или даже на начало 2009-го. Единственный нюанс: сейчас речь идет о версии для Xbox 360 — для PC игра пока даже не заявлена. Но то, что на компьютерах она будет, сомневаться не приходится, и случится это, видимо, в течение следующего года.

Сама игра получается отличной, тут опасений нет, проблема только в том, что она уже не удивляет. Мы привыкли к тому, что нынешние сиквелы должны отличаться от своих предшественников так, словно это без пяти минут новая игра (см. **Burnout: Paradise, GTA 4**), а здесь мы имеем дело скорее с традиционным продолжением.

Ну а в Lionhead тем временем идут работы над новым, пока еще секретным проектом. И, похоже, это не **Dimitri**, слухи о котором ходили на протяжении нескольких лет (Молинье обещал, что эта игра позволит нам заново пережить всю свою жизнь), а нечто совершенно иное. На нашу просьбу поделиться подробностями Питер рассказал только то, что масштабы здесь будут другой, не такой, как в его прежних проектах. Если в **Black & White** и **Fable** они создавали большую «песочницу», то в случае с этой новой игрой они возьмут лишь какое-то одно направление, но отработают его так, как этого прежде не делал никто. Работа над ней идет с момента выхода самого первого **Black & White**, то есть аж с 2001 года, но первый ощутимый прорыв произошел лишь полгода назад. И, да, Питер уверен, что это будет самый значимый проект его жизни. ■

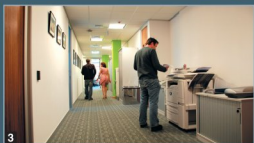


Вот так, наверное, выглядел Гилдфорд (город, где находится Lionhead) веков восемь назад. Он и сейчас выглядит местами похоже.



Какие они — Lionhead?

У Lionhead всегда был такой имидж, что ей нельзя было не симпатизировать, даже когда они делали спорные игры (см. *Black & White 2* и аддон к нему). И после визита к ним в офис это ощущение только укрепилось. Если Blizzard — это просто большая корпорация, то Lionhead производит впечатление гораздо более уютной и человеческой компании.



1 — Несмотря на сто с лишним человек персонала, Lionhead занимает относительно небольшое трехэтажное здание. Но внутри места вполне достаточно.

2 — Наград у студии не так много, как у Blizzard, но тоже прилично, и под них отведен целый стеклянный шкаф (справа).

3 — Волю снимать можно было только на первом этаже (это он на фото) и — местами — на втором. На третьем этаже разрабатывается секретный проект, вход туда с включенным фотоаппаратом запрещен.

4 — Это комната тестеров, но в Lionhead они занимаются не столько поведением багов, сколько выявлением дисбаланса и дыр в



геймплея. Кстати, возглавляет команду тестеров небывало веселый и непосредственный мужчина, это он на фото.

5 — За новый офис и то, как он оборудован, Lionhead благодарят Microsoft — своего владельца и издателя.

6 — Это второй этаж, где разрабатывается *Fable 2*. Обычный офисный интерьер западной студии, абсолютно такую же картину можно увидеть, например, в *Black Rock Studio*.

7 — А вот кафе Lionhead выглядит так себе, у какой-нибудь Blizzard кафе не в пример лучше.

8 — На заднем дворе у Lionhead лужайка для отдыха. Белая крупа на траве — цветы, а не рассыпанный порошок.



В разработке проекта принимал участие Джонатан Боакс (Jonathan Boakes) — автор сценариев к играм «Обитель тьмы» (Dark Fall) и Barrow Hill

Издавна люди стремились узнать, что таится за чертой жизни. Для этого использовались традиционные методы, мистические ритуалы и последние достижения науки. И лишь немногие преуспели в исследованиях. В тихом городке на восточном побережье Британии пробудились слухи о призраках, охраняющих древнюю Англо-Саксонскую корону. Началась охота за сокровищами мертвых... Хватит ли у вас смелости принять в ней участие?



Охота на призраков в режиме реального времени

Настоящие фотографии паранормальных явлений



Возможность исследовать мир как в ночное, так и в дневное время суток



Пугающий мир игры - реалистично воссозданная часть побережья Великобритании



THE LOST CROWN

ПРИЗРАКИ ИЗ ПРОШЛОГО

Оригинальный саундтрек - нагнетающая атмосфера музыки, написанная специально для игры The Lost Crown



www.akella.com



© 2008 ООО «Акелла»
 Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (812) 363-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdamies.ru
 Оттолкай провал: Москва, (495) 363-48-14, ototkai@akella.com Санкт-Петербург, (812) 363-48-66, akella@akella.com
 Ростов-на-Дону, (863) 280-78-42, akellastov@akellastov.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellastov@akella.com
 Екатеринбург, (343) 237-34-42, akellastov@akella.ru
 Предоставить на Украине: "Жульетта" - www.julietta.com.ua
 Физмал ООО "Юлби Ниметор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гусарова, д.37, телефоны: (812) 252-48-66.



Акелла



Что?

Еще один перспективный GTA-клон (на этот раз от авторов дилогии The Suffering), в котором, кроме модоробов, стрельбы и стратейджика, нашлось место для «Блэк Джека» и конкурса морских мекс.

Как?

Заведение Red Rock Casino в городе Лас-Вегас, штат Невада, где среди бескрайних полей «однокрылых бандитов», нетрезвых игровых журналистов и негров-сенсорики проходила Midway Gamer's Day, в рамках которой, между бассейном и стойкой с бесплатными коктейлями, показывали This is Vegas.

Устраивать Gamer's Day — такие своеобразные мини-выставки, посвященные анонсам самых свежих игр, — похоже, становится доброй традицией у большинства мировых издателей. За последние два месяца подобные мероприятия уже успели провести Atari, Vivendi и THQ, а в последних числах апреля отличилась даже Midway. «Даже» тут стоит вовсе не случайно: в последнее время компания чувствует себя далеко не лучшим образом. Особенно неудачным в финансовом плане выдался прошлый год. Stranglehold едва окули траты на авторские отчисления Джону Ву и Чоу Юн-Фату, неплохой BlackSite: Area 51 просто затерялся среди осенних релизов, Hour of Victory оказался чем-то совершенно непечатным, а отличный Unreal

Tournament 3 внезапно продан так плохо, что некоторые сотрудники Epic Games в сердцах чуть ли не объявили о смерти PC как игровой платформы. 2008-й в этом плане должен стать для Midway решающим: или выпустит ее новые проекты, или с компанией может случиться то же самое, что и с Atari, которая уже года полтора как не может определиться — жива она или уже нет.

Собрав мировую игропрессию в ласвегасском отеле Red Rock, руководство компании гордо демонстрировало весь свой внушительный актив на ближайшие двенадцать месяцев. Во-первых, был анонсирован новый Mortal Kombat — некогда любимым в нашей стране симулятор вырывания позвоночника вот уже долгие годы выходит исключительно на консолях, и, может, оно и к лучшему — последние серии были очень так себе. Дошло до того, что в последней

ЖАНР

GTA в Лас-Вегасе

ИЗДАТЕЛЬ

Midway Games

РАЗРАБОТЧИК

Surreal Software

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР

Новый гейм

ПОХОЖЕСТЬ

Cyber Grand Theft Auto

МУЛЬТИПЛЕЕР

642 одновременных

ДАТА ВЫХОДА

Осень, зима 2008 года

ОФИЦИАЛЬНЫЙ САЙТ

<http://vegas.midway.com>

части, Mortal Kombat vs. DC Universe, были отменены фаталити, но тут вмешался создатель серии, так что Midway быстро все вернул, правда, с поправкой на рейтинг «Teen». Во-вторых, живьем показывали Wheelman (см. раздел «В разработке» в этом же номере) — новую игру про Вина Дизеля, которую делают



Алан Патмор, начальник всей Surreal Software, лично заверил нас, самым полностью завершив образ Рауля Джека.



На вопрос о том, что в левой части этого скриншота делает инопланетянка из Mass Effect, в пресс-службе Midway нам ответить затруднились.

Tigon Studios (те же люди, которые вместе со Starbreeze Studios три года назад сделали гениальный *The Chronicles of Riddick*). Наконец, в-третьих и в-главных, на Midway Gamer's Day впервые можно было посмотреть на *This is Vegas*, игру в жанре «а вот и наш клон GTA», над которым последние три года корпелась компания *Surreal Software*. Авторы любимой в нашей редакции мясорубки под названием *The Suffering* уже истратили на разработку внушительные сорок миллионов долларов (а это, на секундочку, уже без десяти миллионов *World of Warcraft*), увеличили штат сотрудников в четыре раза и теперь грозятся сделать «главный GTA, после самого GTA».

Эта страна летучих мышей!

Алан Патмор, главный человек в *Surreal Software* и продюсер *This is Vegas*, во время разговора с нами, наверное, раз пять повторил, что их главная цель это «capture the feel of Vegas», то есть как можно более точно передать атмосферу мировой столицы греха, а вовсе не забывать *Grand Theft Auto 4* (который на момент написания этих строк и так побил все мировые рекорды продаж). Пользуясь последними достижениями науки и техники, а игра работает на самой свежей редакции Unreal-движка, им удалось нарисовать огромный город, который, по ощущениям, ну очень похож на настоящий Лас-Вегас, причем это сходство получилось даже сильнее, чем, например, между *Liberty City* и реальным Нью-Йорком. В ход пошли даже такие сложнотрактуемые вещи, как общая цветовая гамма картин на экране и хитрый алгоритм создания «аутентичного звукового окружения», благодаря которому в игре вас постоянно сопровождает чисто ласвегасский звуковой фон. А это непрерывный звон «одноруких бандитов», который тут же сливается с биением автомобилей, сухим шумом пустынного ветра и приглушенными «умца-умца» круглосуточных дискотек.

Чтобы еще дальше дистанцироваться от GTA, *Surreal* решили не гордиться очередной гангста-эпик про разборку

мафиозных кланов, а остановились на сценарии в классическом ключе «я еду в Лас-Вегас в погоне за американской мечтой». Согласно сюжету наш безымянный главный герой приезжает в Вегас на автобусе с пятьюдесятью баксами в кармане и большим желанием увеличить это состояние на пять минут у него находится и антагонист — Престон Бойер, владелец сети фаст-фудов, мечтающий превратить Лас-Вегас в скучное подобие Диснейленда, подходящее «для активного семейного отдыха». Собственно, наша основная цель в этом крестовом походе против семейных ценностей — сохранить истинный дух мировой столицы греха и разврата, заручиться поддержкой четырех городских кланов, стать местным королем, ну и попутно заработать (так свои миллион).

Кстати, раз уж речь зашла о кланах: как мы уже писали в «Первом взгляде» пару номеров назад, всего в *This is Vegas* существует четыре разных фракции: Пики, Червы, Бубны и Трефы, каждая со своими особенностями и своим набором миссий. Так вот, как теперь выяснилось, несмотря на некоторое соперничество, на самом деле все это разделение на группировки скорее такая красивая сюжетная декорация и по ходу игры нам все равно придется поочередно работать то на одних, то на других.

Перуанский флэшбек

Как мы там уже упоминали выше, *This is Vegas* — игра с GTA-геймплеем, но тут имеется ряд важных нюансов. В первую очередь, здесь практически нет «криминала»: то есть у главного героя, конечно, имеется пистолет и возможность угнать автомобиль, но заданий в духе «убей пятнадцать пуэрторицаев и угони фуру с героином» тут не ожидается. *Surreal* делают весь геймплей на четыре условных составляющих: «гонки», «азартные игры», «вечеринки» и «драки». Из этих четырех компонентов, перемешанных в различных вариациях, по сути, и складываются все локальные миссии. Сразу оговоримся — потенциально самой интересной, «автомобильной» части

Прямая речь



Алан Патмор, глава *Surreal Software*

О GTA

Вот вы тут говорите: «Еще один клон GTA» — у вас, что, закончились клише? Ну да, в *This is Vegas* тоже можно угнать машины, ездить по большому городу и стрелять из пистолета по прохожим, и что с того? GTA — это игра с гениальными идеями и отличной механикой, но, если ты вдруг начинаешь делать что-то в этом ключе, все сразу заводится: «GTA! GTA!». А ведь наша игра, мягко говоря, совсем про другое.

О ПОДХОДЕ

This is Vegas — игра для разных людей: хардкорщикам наверняка понравится наша гонимая часть, а игрокам попроще мы сделали танцы и мини-игры по вечерам. Тут самое главное — не ошибиться в балансе и не сделать что-то слишком простым или, наоборот, слишком сложным. Я уверен, что золотая середина существует и современные игры могут быть одинаково интересны людям с явно противоположными подходами.

О РАУЛЕ ДЮКЕ

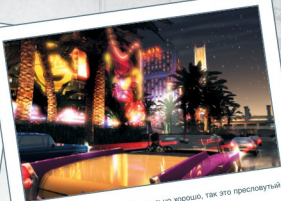
«Страх и ненависть в Лас-Вегасе», конечно же, числится среди источников нашего вдохновения! Мало того, один из первых персонажей, который встречается в игре, так и во все списан с Рауля Дюка. Но вообще *This is Vegas* — это не симулятор состояния измененного сознания... Хотя вот алкоголь у нас есть: при желании вы даже можете напиться до чертиков и выйти в таком виде на танцпол. Обещаю, будет весело.



Фигурные красные полосы справа как бы говорят нам о том, что через пять секунд начнется сюжетная гонка.



Набить морду дискотечному хаму — не самый оригинальный, но всегда действенный способ зачесть скучную вечеринку.



Что в игре получилось действительно хорошо, так это пресловутый «feel of Vegas».

игры на Midway Gamer's Day не показывали, зато все остальное можно было пощупать собственными руками.

Итак — драки. В выпавшей нам миссии при попытке войти в казино Avalon (выполненного в нарочито средневеково-английском стиле) на главного героя тут же напали агенты Бойера, переодетые буафорскими рыцарями и королями артурами. Сама боевая система оказалась предельно проста и построена буквально на трех кнопках: «удар», «захват» и «блок». Тут, правда, есть некоторые вариации, как то: если некоторое время удерживать «удар», то он превратится в «алперкот», если долго проводить серию ударов, то главгерой накопит специальную энергию для «суперудара». Но в целом все достаточно примитивно.

Гораздо интересней оказалось наблюдать, как на мордобитии реагировали случайные прохожие на улице. За время нашей драки с охраной вокруг главгероя успела собраться натуральная толпа, которая радостно хлопала во время очередного удачного алперкота, протяжно мычала «бууу!» в те моменты, когда он получал по лицу, и восторженно верещала, когда на землю падал очередной побитый король артур. Чуть позже Патмор объяснил нам, что за

поведение прохожих в This is Vegas отвечает хитрый «алгоритм толпы», который очень четко отслеживает все ваши действия. То есть пока вы обламываете рога очередному негодню — народ оказывает посильную моральную поддержку, но если вы вдруг нападете на какую-нибудь сгорбленную старушку, то окружающие начнут кричать непонятно, кидаться в главгероя пластиковыми стаканчиками из-под кофе и звать на помощь полицию. В общем, все почти как в GTA 4.

Грубые вибрации субботнего вечера

Второй способ полезного времяпрепровождения в This is Vegas — это, простите, «зажигать» всевозможные клубные вечеринки. Выглядит весь этот процесс как серия из нескольких мини-игр, за каждую из которых вам дается определенное количество очков, а по итогам все суммируется и вечеринка считается либо успешной, либо наоборот. В той миссии, в которой мы играли на Midway Gamer's Day, главгерой поочередно выступал то барменом, то козлом скакал по танцполу, а в какой-то момент даже увлеченно поливал водой троих крайне легко одетых участниц конкурса «мокрых маек».

По большому счету, все мини-игры сводится к быстрому нажатию нужных кнопок в нужный момент. Когда вы работаете в баре, необходимо успевать менять гостям напитки, прикуривать дамам сигареты и обсыпывать на пол тех, кто решил отключиться прямо за стойкой (здесь главное не перепутать: если той кнопкой, которой прикуриваются сигареты, вы щелкнете рядом с мирно уснувшим пьяницей — у последнего, натурально, загорится парик и вечер гарантированно будет испорчен). Далее. Мини-игра с танцами выглядит именно так, как вы подумали, и напоминает практически все ритмические игры одновременно: сочетая различные колесца (кнопки «ноги»-«руки»-«прыжок»), главгерой порой отмачивает такие дикие комбо, что их не постеснялся бы и молодой Майкл Джексон. Наконец, конкурс «мокрых маек» — это даже не мини-игра, а такое, простите, «интерактивное эротическое развлечение»: держа в руках барменский шланг, нужно поочередно обливать водой трех девушек, которые по завершении процедуры с постельными криками разбегаются в разные стороны.

Единственное, что хоть как-то может скрасить скучные «дискотечные» этапы, —



«Платиновая киска» — это еще самое целомудренное название для местного клуба.



Третий закон Грамура обязывает главного героя ездить на машинах, которые в равной степени отвечают критериям «круто», «дорого» и «спортивно».



Лас-Вегас, Невада

До поездки в Лас-Вегас автор этих строк, как и всякий нормальный человек, думал, что это такой город-мечта, где свет бьет только неоновый, по дорогам ездят исключительно лимузины, а по улицам ходят женщины с павлиньими перьями на голове. В действительности Вегас оказался достаточно скучным городком посреди пустыни в штате Невада — такая типичная «одноэтажная Америка». И единственное место, где нашлись лимузины, неон и павлиньи перья, — это улица Las Vegas Strip, кучно застроенная дорожными отелями-казино. Если свернуть со «Стрипа» и пройти метров так сто, то максимум, что можно найти, это какой-нибудь общепитный Burger King, магазин по торговле запчастями для газонокосилок, и другие типичные провинциально-американские достопримечательности.



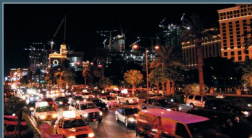
Днем с высоты башни Stratosphere Лас-Вегас выглядит — ну деревня деревней.



Вот указатель на селенье...



...а это, наверное, дом зажиточного крестьянина.



Впрочем, вечером, когда загорятся огни, все то же самое смотрится уже на порядок веселее.



По негласному городскому правилу все вывески на улицах — исключительно неоновые (даже у «Макдональда»)...



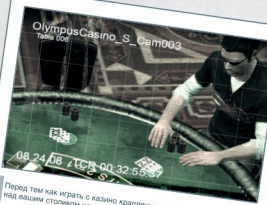
...тогда как внутри каждый изгаляется с освещением как хочет.



Типичный же посетитель казино — это либо балзаковского возраста дама (все внимание на левый нижний угол фотографии)...



...либо какой-нибудь фермер из южных штатов в обязательной клетчатой рубашке и с усами — подковой.



Перед тем как играть с казино крапленными картами, убедитесь что над вашим столиком не висит охранная камера.



Кстати говоря, в мини-играх связанных с танцами на экране нет никаких подсказок — ориентироваться приходится только на ритм.

внезапное появление пьяных. Как только кто-нибудь из гостей начинает громко орать, прибивать официантку или ползать на четвереньках по танцполу (короче говоря, делать все то же самое, что делает любой посетитель модных клубов города Москвы), на вашем счете тут же тают очки. Усмирить разрушителя можно только парой точечных ударов по голове, но, чтобы не шокировать гостей, для драки лучше предварительно подобрать какое-нибудь укромное место вроде мужского туалета. Все как в жизни, короче говоря.

Сорок летающих братьев Каразито

Наконец, третий способ времяпрепровождения в This is Vegas — собственно азартные игры. На выбор предлагается «Блэк Джек» или игровые автоматы. И если с первого взгляда весь процесс выглядит как очередной снуль — «симулятор казино», то как только выясняется, что автоматы можно взламывать, а в «Блэк Джек» играть крапленными картами, становится гораздо веселее. Так, надев специальные очки, вы можете на несколько мгновений посмотреть в карты и попытаться различить особые метки, примерно определяющие их достоинство. Тут, впрочем, надо быть

осторожным и постоянно оглядываться по сторонам — если охрана казино вдруг что-то заподозрит или крупье начнет разглядывать ваши очки, автоматически поднимется уровень опасности, и если шкала в нижней части экрана вдруг дойдет до красной отметки, то последствия будут самые плачевные (в лучшем случае — просто побойт).

Итого: драки, игры и вечеринки. Вот, по сути, и все, что показали на Midway Gamer's Day из This is Vegas. За кадром осталась только самая любопытная, «автомобильная» часть, где, кроме классических погонь по хайвею и стрит-рейсерских заездов, ожидается также некий элемент коллекционирования. Для получения дополнительных очков престижа, необходимых, в свою очередь, для дальнейшего продвижения по сюжету, необходимо собрать в своем гараже целый автопарк самых дорогих на свете авто. Некоторые из них можно выиграть, некоторые — купить, ну а самые редчайшие, естественно, придется угнать с платных стоянок. Впрочем, на вопросы о том, как будет обставлен весь этот процесс или что там планируется с физикой гоночной части, люди из Surreal принципиально не отвечают.

В целом, This is Vegas в его текущем виде оставляет очень смешанные чувства. С одной стороны — здесь есть отличная графика (анимация так и воеет как в лучших домах), детально смоделированный город гигантских размеров, неповторимая атмосфера Лас-Вегаса и возможность в любой момент плюнуть на все, вынуть пистолет и устроиться на улицах настоящая GTA.

С другой — не очень понятно, как все это в итоге будет работать. Все, что мы видели на настоящий момент, это три разрозненных куска геймплея, которым вся эта GTA-оболочка не сказать чтобы особенно нужна. Да, отвести пинки бутфорским рыцарям и поджигать парики это, конечно, очень весело, но только первые десять минут.

У Surreal еще есть время, чтобы склеить все эти драки-гонки-вечеринки в одну цельную игру, и от того, как они это сделают, и будет зависеть, чем в итоге окажется This is Vegas. Если все получится хорошо, то у нас есть все шансы ближе к концу года увидеть действительно «главный GTA, после самого GTA». Ну а если даже нет, то получится просто интерактивный путеводитель по Лас-Вегасу на движке Unreal. Какое, по крайней мере, еще точно никто не делал.



Не смотря на то что «гоночную» часть This is Vegas в живую еще никто не видел, она по-идее должна стать самой интересной.



«Ставка уходит в казино. — снимайте часы!».



This is Vegas достаточно достоверно моделирует настоящий Лас-Вегас: главная улица в игре также забита казино и отелями, а остальные застроены малорепрезентативными одноэтажными домиками. Понятное дело, на то, чтобы лицензировать имена всех реальных казино, не хватило бы и годового оборота компании Midway, однако основные постройки культового города лоука подменены в игре «очень похожими». После просмотра игры «Игромания» специально прогулялась по центральной улице Лас-Вегаса и провела сравнительный анализ:

Mayan — казино в виде пирамиды майя олицетворяет собой реальное ласвегасское казино Luxor, похожее на египетскую пирамиду, только черного цвета.

Avalon — он же в реальной жизни Excalibur — казино со средневеково-английскими мотивами, где даже охранники на парковке ходят разодетые королями артурами.

Super Mega Plex — здание, очень похожее на «тематическое голливудское» казино MGM Grand, созданное известной кинокомпанией. Единственная интересная достопримечательность — огромная стеклянная клетка с живыми львами, расположенная прямо между столами с покером.

Eclipse — на самом деле подражанию списано с реального New York — New York, разве что у входа не стоит модель Статуи Свободы в натуральную величину.

Palais — он же ласвегасский Paris. Вместо модели «почти настоящей» Эйфелевой башни, в игре рядом с казино стоит какая-то странная конструкция на четырех ногах. Хотя издалека, конечно, похоже.

Olympus Casino — практически точная копия отеля Caesar Palace. На месте все главные достопримечательности: и копия Коллизея, и копия римского фонтана и бутики, расположенные на этажах здания с нескромным названием «Форум».

Strling — маленькое казино в духе «старого Вегаса», практически полностью списанное с реального Barbary Coast Hotel, одного из самых старых городских казино, построенного еще в семидесятые.

The Devil Deal — в настоящем Вегасе в очень похожем здании размещается старейшее городское казино Flamingo (открытое аж в 1946 году), популярному нашему соотечественнику известное как место, где лирическому герою Джонни Деппа из «Страха и ненависти в Лас-Вегасе» привиделась оргия человекоподобных зяблиц.

Emperor — казино в «азиатском» стиле, где у входа стоят мужички в кимоно, а потогонки расписаны драконами и самураями. Практически один в один ласвегасский Imperial Palace.

Lost Coast — копия Treasure Island, отеля «пиратской» тематики. Судя по тому, что на одном из скриншотов главгерой This is

Vegas избивает буханера с фальшивой деревянной ногой и в парике с буклями, копия будет очень натуральной.

The Millenium — единственное казино, которому мы затрудняемся найти аналог в настоящем Лас-Вегасе. Возможно, его еще просто не успели построить.

Big Top — очень похож на знаменитое казино-цирк Circus Circus, также известное всем, кто видел «Страх и ненависть...», как место, где герой Джонни Деппа спасал доктора Гонзо с карусели и пытался купить ученую обезьяну.

Egeaux — судя по всему, прообразом для этого казино стал ласвегасский Venetian, отель, сделанный «под Венецию», где прямо между этажами проложены настоящие водные каналы, по которым плавают gondoli.

Axis — казино-башня, подражанию списанное с самого высокого отеля Лас-Вегаса Stratosphere, в котором автозвот этих строк испытал самые страшные секунды в своей жизни, зачём-то купив билет на аттракцион Big Shot, где тебя сажают в специальное кресло и резко подбрасывают на высоту 330 метров.

The Ratpack — местами похож на отель New Frontier, среди прочего известный тем, что там со своими самыми знаменитыми концертами выступал Элвис Пресли.

Goldfield's — очень напоминает реальный шопинг-центр под названием Fremont Street Experience. И пусть слово «шопинг» вас не смущает: на самом деле казино в Лас-Вегасе, натурально, ведьра — и

«однорукие бандиты», и столы с рулеткой встречаются не то что в магазинках, а чуть ли не в общественных туалетах.





ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД В РАЗРАБОТКЕ ПРЯМАЯ РЕЧЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ ВЕРДИКТ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами своими фактами со страниц первого взгляда

Детальный, подробный и объективный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной игре, которую вы ждете.

Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выходы которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются в центре внимания.

Наши редакторы пытаются только по финальным версиям игр, или по пресс-релизам, которые считают финальными издателями и/или разработчиками.

Наиболее полный обзор всех локализационных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИЯ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — он отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромания» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

9-2 (БОГОМЕРЗЫ)

Игры, получающие такой рейтинг, — это не игры волею, а скорее недоумование. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также совершенно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромания».

7-4 (ПЛОХО)

Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но беззастенчиво от времени и находитесь на пороге технического утраты. Впрочем, иногда подобные игры даже находят поклонников. Редко, но находят.

5 (СРЕДНЕ)

Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобную баллы и привлечет к вашему любимому жанру.

6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)

То, что мы называем «картинкой среднего» — игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы).

Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)

Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)

Однозначные хиты. В большинстве случаев с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)

Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне нестандартные проекты, где максимум — новые ступени и веки в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус культовых игр и могут долгие годы жить в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)

Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничные руководства пользователей или проходить многочисленную «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетриске». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАЕМОСТЬ

Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ

Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она нам быстро надоедет.

ГРАФИКА

Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технологические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА

В первую очередь оценивается качество звука, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком ядром обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ

Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИИ



Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.



Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный акцент актера и полное отсутствие любых недочетов.



Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

Если после выхода игра полностью оправдывает наши намеченные возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданности ожиданий». И наоборот, чем дальше финальные версии игры отстоят от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИЯ»



Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.



Такому медалью получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.



Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или приносят в них свои, уникальные идеи.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

Расчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.





TOM CLANCY'S HAWK

Авиасимуляторы являются, наверное, самым недооцененным жанром среди компьютерных игр. У рядового пользователя знакомство с ними обычно заканчивается на этапе взлета, когда после тщетных попыток выстучать на клавиатуре изощренную комбинацию машина продолжает стоять на земле, зато бодро виляет за крыльями. С другой стороны, управлять самолетом одной только левой кнопкой мыши, являя расстреливая звенья вражеских истребителей, тоже не хочется — никакого чувства сопричастности.

Tom Clancy's HAWK позиционируется как золотая середина между двумя крайностями. Подписанный к тому же Томом

Кланси, который с некоторых пор отдал французскому издательству свое имя с потрохами. Нарушая традицию бессмысленных названий вроде Tom Clancy's Splinter Cell, HAWK выдает навязчивый каламбур. С одной стороны, эта аббревиатура расшифровывается как «High Altitude Warfare X» (то есть боевые действия на большой высоте плюс что-то на букву «X»). С другой стороны, HAWK — это омоним к слову «hawks» («истребы»).

Сюжет, как обычно, стартует в ближайшем будущем. К 2012 году национальные государства окончательно перестают быть главными авторами международной геополитики, на первое место выходят част-

ные военные компании (так называемые PMC; см. на эту же тему Army of Two и Metal Gear Solid 4). Предоставляя платные услуги различным странам, такие организации накопили огромные капиталы, а их армии всегда состояли из элитных бойцов. Так что однажды они начали представлять реальную военную и политическую силу. Действие развернется на фоне конфликта между такими частными компаниями, а сам игрок будет работать на одну из них.

Переход на сторону неправительственной организации случится не сразу. В начале игры главный герой служит в армии США, предоставляя поддержку с воздуха команде «Призраки» (см. Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter 1-2).

Чтобы игрок мог почувствовать себя асом, создана специальная система «усиленной реальности» (Enhanced Reality System). Она включает в себя радары, оборудование для обнаружения вражеских ракет и прочее их траекторий, выравнивания полета и так далее. Перевея все это в единицы геймплея, мы получим ряд вспомогательных средств, которые не позволят неопытным игрокам разбиться в первые же секунды после взлета. ERS проследит за тем, чтобы самолет не терял скорость и не сбивался с курса, предупре-

- Издатель: Ubisoft Entertainment
- Разработчик: Ubisoft Bucharest
- Платформы:
 - Серия Ace Combat (консоли)
 - Серия Lock On
- Мультиплеер:
 - Интернет
 - Локальная сеть
- Сайт игры: www.battlezone.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года

дит о надвигающихся препятствиях (вроде скал), определит приближение неприятельских боеголовки и покажет, в какую сторону от них увернуться.

Но если дело дойдет до ближнего боя, когда понадобится усиленно маневрировать, лавируя между вражескими самолетами, ERS станет обузой. Выполнить мертвую петлю и атаковать противника сзади не получится — чрезмерно опекая пилота, система не позволит ему выполнить такой опасный прием. Самое время выключить надоедливый бортовой компьютер и показать неприятелю высший пилотаж! Без ERS камера отодвигается, предоставляя лучший обзор, а игра перестает ограничивать ваше управление. В таком режиме можно выполнять головокружительные маневры, без лишней рутины пытаясь весело безопас. Проблема в том, что управление сразу же станет в разы сложнее. Вполне возможно, многие не захотят вырываться из сладких объятий заботливой системы помощи — специально для них разработчики пошли на хитрую уловку. На включенную ERS тратится слишком много энергоресурсов истребителя, отчего существенно понижается огневая мощь.



Ubisoft Bucharest (которые до этого момента были заняты blazing Angels), похоже, понизил порог вхождения в самый недоступный жанр. Понятно, что о настоящем реализме речи тут не идет, но лицо у румын явно сделалось посерьезней. Больше нам и не нужно. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

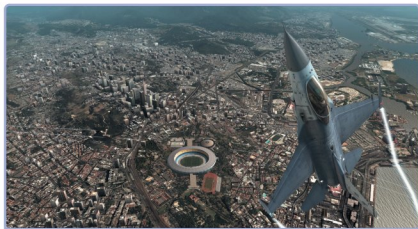
Авиасимулятор, пытаясьiasi «надавать пинка» болельщикам между реализмом и заигрыванием ютником. Близко Ace Combat, только сделанный на Западе.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

60%



В конкурсе на самый неоригинальный скриншот эта картинка занимает второе место, сразу за бесконечной приборной панелью в качестве иллюстрации к симулятору подлодки.



Глядя на стадион внизу, мы можем предположить, что услугами военных компаний пользуются с некоторой пор и отдельные футбольные клубы. Мы знаем парочку, которым такая помощь не помешает.



REFUSION

Refusion — командный шутер от первого лица, который создается силами чешской студии **Gumpel Entertainment** и выйдет так, что чехов поначалу можно разве что пожалеть. Но при ближайшем рассмотрении все оказывается гораздо интересней. **Refusion** — уже третий современный эксперимент по скрещиванию экшена и RTS. Первые опыты в этой области начались — страшно подумать — в 1997 году. Сначала **Uprising: Join or Die**, потом прекрасная **Battlezone**, посвященная войне США и СССР в космосе. Попытки вывести First Person RTS тогда сочли бесперспективными, но сейчас в этой

области опять начинается какое-то броуновское движение. В основном со стороны инди-разработчиков.

Natural Selection 2 (см. «Игроманию» №12/2007), созданный на основе бесплатной сетевой модификации для **Half-Life**, смешивает в равных пропорциях RTS, шутер и RPG (все в космосе). Или вот **Savage 2: A Tortured Soul** (см. все ту же «Игроманию» №12/2007), вторая попытка показать **Warcraft** одновременно от первого и от третьего лица. **Refusion** на первый взгляд мало чем отличается от этих двух проектов.

Рас, как повелось в таких случаях, две: люди и иноплане-

тыне. Сами разработчики называют своим ориентиром **StarCraft**: их скороман похожи на протоссов и внешне, и по сути. Это не бесчеловечные агленины, а вполне цивилизованная раса. Ни люди, ни пришельцы не хотели развязывать войну, просто во время первого контакта случилось некое непонимание, после чего обе стороны глубоко обиделись друг на друга и начались боевые действия.

Общая механика геймплея типична для игр этого, все еще нетвердо стоящего на ногах жанра. Бойцы бегут по карте, убивают своих оппонентов, захватывают ресурсы, а парящий над полем боя командир в «стратегической» перспективе обозревает местность, подсказывает солдатам, куда бежать, заведует строительством, производством юнитов и апгрейдами.

Воинских классов по пять с каждой стороны. Одни специальности дублируются (у обеих рас медики лечат раненых, а инженеры чинят технику), другие уникальны.

Скороманский **Plebeian**, например, полагается на холодное оружие, может стать невидимым, а также скрывать от врага группу юнитов вокруг себя (да-да, как **Arbiter** протоссов). Среди армий людей выделяется воин, которого разработчики в шутку называют **Anti-Air** (то есть «против кого угодно»). Он обладает ракетометом с обширным боезапасом, в который, кроме всего прочего, входит управляемые снаряды. Инженеры землян могут также создавать голографические копии бойцов, чтобы запутать противника, а медики скороман — лечить товарищей от заражения.

Подобными особенностями сейчас вряд ли можно кого-нибудь удивить, но у **Gumpel Entertainment** есть в запасе несколько козырей. Поскольку действие происходит на незаселенных планетах, большую роль в игровом процессе играет местная флора и фауна. Животные — не просто мешающиеся под ногами монстры, от которых избавляются на ранних этапах сражения. Они формируют экосистему, живущую по своим законам. Не все они нападают на воюющих — кто-то просто не позволяет уйти с занятой территории,



ДАТА ВЫХОДА

2008 год

кто-то, напротив, окажется достаточно сильным, чтобы самому атаковать базу. Важно, что каждый представитель экосистемы определенным образом реагирует на ваше присутствие. Охотясь на определенных монстров, игроки будут получать трофеи, которые потом при помощи командира можно будет обменять на апгрейды.

Самая существенная, на наш взгляд, особенность **Refusion** — ее карты. Они огромны, и у них нет границ. Учитываются шарообразная форма планет: не на прямой, всегда возвращаясь в точку начала путешествия (если, конечно, по пути вас не убьют и не съедят). Как заверяют разработчики, этот фактор полностью меняет типичную схему боевых действий.

Размер карт — 40 на 40 км, поэтому будет применяться множество средств скоростной доставки (мотоциклы, багги, самолеты; да и сами пехотинцы передвигаются очень быстро). Также заявлены стратегические ракеты, которые вручную запрякаются в пусковую установку и бьют по указанным целям (и снова **StarCraft** — наводку осуществляют наземные юниты).



Refusion выглядит занятно, но предполагаемые сильные стороны игры не слишком очевидны. Зачем нужна цикличность карт, если один только огромный размер уже дает возможность подступиться к базе с любой стороны? Не потеряются ли игроки на поле битвы? Вопросов предостаточно, и ответить на них удастся лишь во время бета-теста. На который мы, конечно, записаны. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Многопользовательская постройка шутера и RTS, автор которой помнит, что любая планета круглая.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **60%**



Планетарная экосистема в действии. Интересно, сможет ли унести свою жертву этот «птеродактиль»?



Главный девиз разработчиков: «Меньше жди — больше играй!» На распеку время почти не тратится, доступ к технике практически ничем не ограничен.

ЭПИЧЕСКАЯ РОЛЕВАЯ САГА

MASS EFFECT™



BioWARE
CORP

CDPROJECT

MASSEFFECT.SNOWBALL.RU

1C
ОФПМА - 1С

snowball.ru
реперсентации игр

© 2008 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare Corp., the BioWare Corp. logo, BioWare, the BioWare logo, Mass Effect and the Mass Effect logo are either the registered trademarks or trademarks of BioWare Corp. in Canada, the United States and other countries and other countries. All other trademarks belong to their respective owners.

© 2008 ЗАО «1С»/полная адаптация студии Snowball Interactive. Все права защищены. Фирма «1С»: Россия, 125056, Москва, д/п 64. Отдел продаж: Тел. (495) 737-9257. Факс (495) 681-4407, e-mail: 1c@1c.ru.



SAINTS ROW 2

Когда впервые появились слухи о том, что **Saints Row 2** выйдет на PC, мы было решили, что это ошибка. В ответ на наши прямые вопросы THQ отвечали обтекаемыми формулировками: «Пока ничего не анонсировано». Основная причина нашей настороженности — обстоятельства выхода оригинального Saints Row. Своего успеха он добился во многом благодаря тому, что к моменту его релиза в качестве Xbox 360-эксклюзива (версия для PS3 вышла почти через год, в 2007-м) в жанре «GTA, да не тот» практически не было достойных игр. На PC сейчас абсолютно аналогичная ситуация. Пока **GTA 4** наслаждается своим консольным триумфом, многие запросто могут изменить ему с воярем подопевшим Saints Row 2.

Из массы GTA-клонов первая часть выделялась главным образом за счет своей детской непосредственности — так честно идеи еще не воровал никто. Город, полиция, грязная работа — все в перевозданном виде. Основной источник вдохновения — **GTA: San Andreas** (в центре внимания оказалась война районных банд за обладание городом).

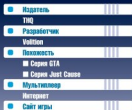
Оставив концепцию нетронутой, авторы Saints Row (а это, между прочим, Volition, которые прямо сейчас трудятся также над **Red Faction: Guerrilla**) добавили в геймплей несколько полезных тонкостей. Например, там была внятная система навигации, благодаря которой на мини-карте прокладывался путь до цели, возможное вылететь из машины че-

рез лобовое стекло, а также обширный инструментари для создания собственного персонажа.

Если в оригинальном Saints Row приходилось выполнять чьи-то приказы, то теперь игрок сам начнет вести активные действия — раздавать распоряжения и назначать «бригадиров» в отряды. Появятся новые банды. По словам разработчиков, их главной задачей было сделать группировки узнаваемыми, чтобы они отличались не только внешним видом, но и благодаря своим действиям.

Авторы Saints Row всегда с трепетом относились к визуальному оформлению. Еще в первой части начислялись дополнительные очки уважения, если игрок носил одежду цвета родной банды (фиолетового). Теперь за, скажем так, стиль вас станут уважать еще больше. Так что придется тратить много денег на походы по магазинам, покупать дорогую одежду, вещи для дома и детали для тюнинга автомобиля.

Модель создания персонажа также подверглась доработке. Нам позволят выбрать не только внешность, но также походку и — внимание! — «способы невербальной коммуникации». То есть разнообразные экспрессивные жесты из арсенала вступивших в перепалку тропических мажков. Наличию самого по-



ДАТА ВЫХОДА

2008 год

нтяного, универсального знака пока не подтверждается. Volition также отдельно выделяет возможность пихаться, благодаря которой вы волны столкнуть человека с крыши.

Перестрелки должны стать более комплексными. Во-первых, будет удобнее целиться благодаря невероятно популярной «запленной» камере. Появятся новые способы ведения боя. Можно будет, например, взять противника в заложники. Полицейских мало волнует судьба бандита, а вот его коллеги по группировке гарантированно прекратят огонь. Враги смогут захватывать заложников, так же как и вы.

Наконец, появятся взрывчатка с дистанционным управлением. Также отнюдь не новая особенность приобретает новый смысл. Тут, на манер нового Red Faction, позволено прикрепить сразу несколько зарядов к своей машине, разогнаться и выпрыгнуть из нее на полном ходу, пустив автомобиль, как торпеду, в скопление врагов.

Из новой техники ожидаются средства передвижения по воздуху и воде, многие из которых давно уже стали нормой в играх подобного рода. Военный вертолет, к примеру.

■ ■ ■

Если **GTA 4** не потопорится с визитом на PC, его выход может быть подпорчен. Just Cause 2, Mercenaries 2, гелерей Saints Row (тоже 2) — все это весьма бойкие клоны, которые спешат сыграть на общем подъеме интереса к жанру. Приятно, что PC в этой войне за аудиторию играет далеко не последнюю роль. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Самый честный клон GTA в своей второй итерации может добраться до PC. Если к тому моменту не выйдет ни одного проекта из большой GTA-семьи, успех Saints Row 2 гарантирован.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 85%



THQ обещают, что сюжет будет гораздо более мрачной и жестокой историей. Лирическим героям песен группы «Каста», видимо, придется несладко.



У Saints Row 2 не только один на двоих с Red Faction: Guerrilla разработчик, но и движок.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ ХОРРОР-СЕРИИ В МИР ГРАФИЧЕСКИХ ТЕХНОЛОГИЙ 21 ВЕКА!

Акелла

ALONE IN THE DARK™

NEAR DEATH INVESTIGATION

1992 ПЕРВОРОДНЫЙ СТРАХ
2008 НОВОЕ ПОКОЛЕНИЕ УЖАСА
ТЕМНОТА ИЗМЕНИЛА
ЗНАКОМЫЙ ГОРОД



РЕКЛАМА

ПУТАЮЩЕ НАТУРАЛИСТИЧ. ОБЪЕКТА ОЖИДАЕТ ПОРЧНЫЕ КОШМАРЫ ЖИВАЯ ТЕМНОТА, ГДЕ ОБИТАЮТ КОВАРНЫЕ И ХИЩНЫЕ СУЩЕСТВА
КРОВАВЫЙ СПЕКТАКЛЬ В ЦЕНТРАЛЬНОМ ПАРКЕ НЬЮ-ЙОРКА МИСТИЧЕСКИЙ СЮЖЕТ, СОСТОЯЩИЙ ИЗ УМОПОМАГАТЕЛЬНЫХ ЭПИЗОДОВ НЕПОВТОРИМАЯ АТМОСФЕРА БЕЗОЧЕТНОГО СТРАХА



ATARI

www.akella.com



ХИТ ZONA

М.видео

Настройка!

Размещение продукции в магазинах форматы "COLOS", "М.Видео", "Желтый" и "Настройка!"

© 2008 Atari Interactive, Inc. All rights reserved. Developed by Eden Games SAS.
Marketed and distributed by Akella, Inc. in North America and Atari Europe SAS in Europe. All trademarks are the property of their respective owners.
Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Европы. Неполное наименование производителя.
Тек. подложка: (495) 363-4012. E-mail: support@akella.com. Интернет-дистрибуция: www.akella.com
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-4014, info@akella.com; Санкт-Петербург, (812) 232-49-65, akella@akella.com; Ростов-на-Дону, (863) 290-78-43, akella@akella.com; Новосибирск, (383) 227-74-64, akella@akella.com; Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@akella.com.

Представитель на территории "Мультимедиа" - www.mtmedia.com.ua
Финанс ООО "Пикет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуция) под лицензией компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.



Акелла

VIVA PINATA

TROUBLE IN PARADISE

Прошлоглодняя **Viva Pinata** стала первой по-настоящему хипповой игрой. По духу это был натуральный пришепек из шестидесятых, у которого в сердце kloчкет философия Flower Power, в ушах играет психоделический рок, а перед глазами кружатся галлюциногенные кислотные тесты.

Rare сконцентрировались на основной идее культуры хиппи — возведении города-сада без войн и ядерного оружия, где по лоснящейся травке бродят блаженно улыбающиеся существа пиньят. Последние выглядели как собирательный образ всех удивительных грязнух мира, которых такого же вида художник разукрасил в кислотные цвета, покрыл лаком, высушил феном и оживил. Все, что им нужно для счастья, — поспать, поесть, насла-

диться пышной архитектурой и, сплывая головокружительное испанское диско, расплываться.

Цель игрока — организовать комфортный быт подопечным, чтобы они ни в чем не нуждались и светились от счастья. Возводить постройки, следить за рождаемостью и творить райский мирок, где надоедают разве что только сердитые вредители, замолкающие после меткого удара лопатой по макушке.

Первое, что изменится в **Viva Pinata: Trouble in Paradise**, — бесконфликтность оригинальной игры. Вернувшись на райский остров, мы видим, как профессор Пестер (главный злодей) со своей бандой злых пиньят стер отчеты с Главного Компьютера, что автоматически поставило под вопрос проведение всех вечеринок в городе. Наша цель тут ясна —

постепенно восстановить базу данных, посылая пиньят с острова на вечеринки по всему миру. А также защищая питомцев от Пестера, который окончательно вошел в роль доктора Зло.

Все остальное, что не касается сюжетной линии, легко вписывается в стандартные обещания для сиквела успешного проекта. Это в первую очередь относится к нашему главному развлечению — созданию на потрескавшихся пустырях цветущих садов, наполненных пиньятами. Фауна расширится на 32 новых вида существ: как добрых (например, веселые дискотечные Чубакии), так и злых (черно-красные носороги). То есть теперь мы можем разводить около 100 (!) видов пиньят. Однако экзотическим животным нужна своя среда обитания, так что, про-

ме травы, деревьев и водоемов, появится возможность застелить свой пустырь песком и снегом. Также в местном магазине обнаружатся специальные комплекты предметов, превращающие сад в космическую базу, пиратскую бухту и — на радость всем готам — в кладбище. Более того, даже погоду можно будет менять на свое усмотрение. Были бы деньги.

Впрочем, появится и возможность сыграть в режиме «посыпачицы» — это когда злые пиньяты оставили сад в покое, сорняки засохли, а счет в банке ломится от шоколадных монет (здесьшая валюта). Тут мы воланы реконструировать свое персональное «лето любви» без всяческих ограничений.

Viva Pinata — по-прежнему уникальное семейное развлечение, поэтому в игре появится режим кооператива: в любой момент к созданию сада может присоединиться второй игрок. В этом случае можно устроить разделение труда: один ставит домики и следит за пиньятами, а другой защищает сад и лечит заболевших питомцев.



Главное, за что стоит ценить **Trouble in Paradise**, так это за свободный sandbox-режим. Всех этих сценарных ужимок мы и сами в состоянии придумать сколько угодно, но **Viva Pinata** наконец осознает свой потенциал. А он у нее достаточно велик, чтобы попытаться сыграть на территории если не **Spore**, то хотя бы **Creatures**.

Официально **Trouble in Paradise** анонсирована как эксклюзив для Xbox 360, но, учитывая, как практически все такие проекты спустя некоторое время оказываются зачислены в программу Games for Windows, мы не сомневаемся в ее появлении на PC. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новый комплект галлюциногенных пиньят, вместе с которым поставятся специальные поздравительные «посыпачицы». Ждать имеет смысл именно из-за него.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **50%**



Смена климатических зон позволит вам разыграть на экране свою персональную пиксель-версию «Приключений пингвинки Лоло».



Питье по-прежнему можно радить на свой вкус. Вот это — главный йети на дискотеке.

Создай свою легенду!

King's Bounty™

ЛЕГЕНДА О РЫЦАРЕ



Сказочно-фэнтезийная сага в лучших традициях легендарной "King's Bounty"
 от создателей серии "Космические Рейнджеры".

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. Игра разработана компанией Katauri Interactive.
 РЕКЛАМА

LINE RIDER 2: UNBOUND

Много лет назад в природе существовала игра **The Incredible Machine**, смысл которой сводился к тому, что вам нужно было при помощи разнообразных приспособлений довести своего персонажа до цели. Ни сюжета, ни готовой формулы, которую нужно разгадать. Только набор загадок и законы физики. Сейчас **The Incredible Machine** непременно посчитали бы индией, она обязательно начала бы свой путь в виде бесплатного флэш-развлечения, а закончила бы — в качестве полноценного коммерческого продукта.

Так, например, по адресу www.linerider.com находится игра **Line Rider**. Суть ее элементарна: на белом листе нужно рисовать

трассу, куда потом приземляется мужчина на санках и едет по проложенному маршруту. Инструментов для рисования только три: обычная линия, линия с ускорением (на которой гонщик будет двигаться даже в гору), а также линия фона (она выполняет исключительно декоративную функцию, не прерывая скольжения). **Line Rider**, как и **Crayon Physics Deluxe** (триумфатор IGF 2008), ничем не ограничивает вас в своем творчестве. Это популярный и очень сложно реализуемый прием, когда вы долго и увлеченно что-то делаете с миром игры, а потом он оживает и начинает действовать по вашему сценарию. Как только оформление трассы закончено, вся сцена в **Line Rider** обретает физические свойства.

В **Crayon** важнейшую роль играет гравитация, а в **Line Rider** — взаимодействие трассы с санями: чтобы гонщик не переворачивался, нужно тщательно продумывать дизайн трека. Нарисовать обычный склон не составляет проблем, но это неинтересно. А вот разработать сложный, извилистый маршрут, по которому получится красиво проехать, не разбившись, — действительно увлекательная задача. Эта незамысловатая схема принесла **Line Rider** колоссальную популярность в Сети, и вот теперь игра дослужилась до коммерческого релиза.

Проект, созданный одним студентом, взяла под свое крыло **inXile Entertainment** (создатели **Bard's Tale**) во главе с Брайаном Фарго. Мало того, **inXile** недавно рекрутировали Дэвида Хили, бывшего руководителя онлайн-сервисов **Microsoft**, — он будет отвечать за подразделение компании, которое работает с так называемым *user-generated content*, то есть с уровнями, дополнениями и модами, созданными игроками.

Появится сюжетная кампания с тремя персонажами (Бонд, Чез и Бэйли). Между ними закипят нешуточные страсти, а отношения, похоже, выстроятся (с помощью заставок между звездами) в любовный треугольник. На протяжении 40 этапов придется помогать саночникам добираться

■	Нарисовать	
■	Создать Product	
■	Разработать	
■	inXile Entertainment	
■	Получить	
■	Line Rider	
■	Crayon The Incredible Machine	
■	Armaddillo Run	
■	Мультиплеер	
■	Обсуждают	
■	Сайт игры	

Дата выхода

Лето 2008 года

до цели, пользуясь ограниченными количеством тех самых «рисовательных» ресурсов.

Для тех, кому нет дела до сюжетной кампании, благодарно оставлен свободный режим, в котором творчество не ограничено ни доступными инструментами, ни временем, ни сюжетом. Третий режим — полноценный конструктор новых миссий, где можно будет самому задавать цели.

По большому счету, эти нововведения вряд ли стали бы серьезными аргументами для покупки, но **inXile Entertainment** серьезно доработали физический движок. Появятся новые типы линий. Одни будут раскалываться, когда на них попадет гонщик, другие работают как пружина, третьи затормозят сани (создатели игры явно вдохновлялись гениальной **Armaddillo Run**).

Релиз состоится в том числе и на Wii, так что управление инструментами рисования станет более удобным (беспроводным контроллером весело изображать теннисную ракетку, но никак не карандаш). Теперь прямые линии рисуются по двум точкам, а потом вручную искривляются в нужных местах.

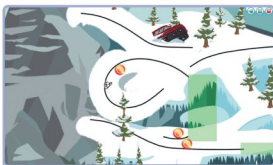
Наконец, появится возможность разрушать нарисованные объекты — при большом ускорении сани протаранят тонкие препятствия насквозь.

■ ■ ■

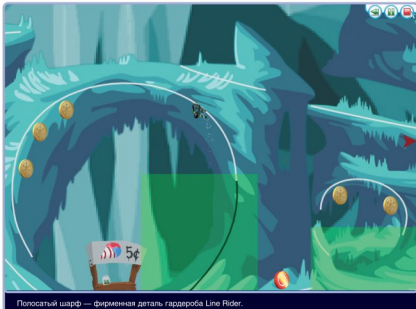
Line Rider 2: Unbound лишней раз закрепляет явно утвердившийся тренд — умные и интересные игры не просто возвращаются, они обращают на себя внимание серьезных компаний. Так что, если у вас уже давно зреет идея гениальной флэш-игры, самое время достать ее с антресоли. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Конструктор трасс с обширным набором инструментов, сюжетом и сложной физикой модели.

 ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **80%**


В игре будет предусмотрена система слов, чтобы декорировать не только фон трассы, но и рисовать объекты на переднем плане.



Полосатый шарф — фирменная деталь гардероба **Line Rider**.



ПЕРВЫЙ
ВЗГЛЯД

Генар Феткулов

ЖАНР Квест

AS © KRAMNIK.AU

STRONG BAD'S

COOL GAME FOR ATTRACTIVE PEOPLE

Успешно возродив **Sam & Max**, Telltale Games явно не собираются останавливаться на достигнутом. Они наращивают штат (на днях туда перешел очередной ветеран LucasArts), а выпуски заключительный эпизод второго сезона **Sam & Max**, практически сразу анонсировали **Strong Bad's Cool Game for Attractive People**. Авторы зовут его сладкозвучной аббревиатурой SBCG4AP, а на русский язык это переводится примерно как «Крутая игра Злого Силача для привлекательных людей». Как гласит рекламный ролик: «No Ты тоже можешь в нее поиграть!»

Для тех, кто, как и мы, с трудом понимает, о чем идет речь, поясним. Игра делается по мотивам флэш-мультфильма **Homestar Runner**, который легче всего увидеть, вбив в YouTube соответствующие ключевые слова. **Homestar Runner**, подобно всей успешной интернет-анимации, построен на скорреалистическом юморе. Шутки касаются самых разных тем: современной музыки, фильмов, аниме, компьютерных игр, нижнего белья, того, как правильно нарисовать дракона, и многого другого. Персонажи не высмеивают типичных представителей того или иного социального класса, а просто существуют.

Представлены: задумчивый верзила, девушка с гитарой Marzipan, собственно **Homestar Runner** (чтобы объяснить, что значит его имя, понадобится еще одна статья) и многие другие. Но главная звезда сайта — **Strong Bad**, саркастичное существо в красной маске. Тот факт, что у этого персонажа вместо рук боксерские перчатки, не мешает ему бегло печатать в командной строке 486-го, отвечая на письма поклонников. Ближайшим культурным ориентиром для **Homestar Runner** может служить незабвенный кинофильм «Наполеон Динамит» (по которому недавно с большим запозданием выпустили совершенно чудовищную поделку для PSP).

Игра выйдет в привычном для Telltale жанре классического квеста. Всего планируется пять эпизодов, не объединенных общим сюжетом. Как и в **Sam & Max**, события развернутся примерно в одних и тех же декорациях, знакомых любителям сериала.

Управлять позволят только одним персонажем — самим **Strong Bad**. В первом эпизоде нам предстоит выдворить из своего дома **Homestar Runner**, который всячески портит главному герою жизнь (на самом деле титульный персонаж мультфиль-

ма — милейшее создание, но **Strong Bad** ошпарил его горькой водой, и тот мстит).

Главное геймплейное отличие от предыдущих игр Telltale — в мини-играх, обязательных для каждого эпизода. В **Sam & Max** они тоже были, но здесь им уделяется куда больше внимания. В первом эпизоде дебютирует игровой автомат с восьмьютиратной аркадой, где нужно боксером победить змею.

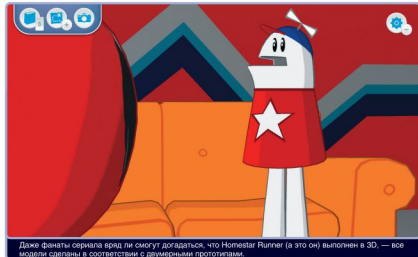
Кроме того, в SBCG4AP можно будет делать комикс **Teen Girls Squad**, а также читать электронную почту. Разработчики все еще не определились, но отвечая на письма поклонников, скорее всего, нам не дадут.

Взаимодействие с персонажами будет оформлено максимально наглядно: над головами персонажей возникнут пиктограммы с изображением разных тем для беседы — чтобы понять их, знание английского не потребуется. Но чтобы выкинуть в суть следицифического юмора, без него не обойтись никак. Над сценарием вместе с разработчиками трудятся сами создатели **Homestar Runner**.

Какие бы претензии мы ни предъявляли к **Sam & Max**, он остается самым успешным игровым сериалом современности. Telltale Games умеют, не выходя из графика, выпускать качественные игры, так что любители **Homestar Runner** (если такие есть в России) могут быть спокойны. Всем прочим пока предлагается ознакомиться с мультфильмом на сайте www.homestarrunner.com или подождать следующей игры Telltale. Как нам сообщили авторы, она вновь будет создана по известной лицензии. ■



Strong Bad — большой любитель цифровой ретротехники. Надпись на табличке: «Не бездельничать!»



Даже фанаты сериала вряд ли смогут догадаться, что **Homestar Runner** (а это он) выполнен в 3D, — все модели сделаны в соответствии с двумерными прототипами.

БУДУТ ЖДАТЬ?

Серия игровых эпизодов по специфическому флэш-мультфильму. Он авторское творчество **Sam & Max**.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%

- **Разработчик**
Microsoft
- **Разработчик**
The Game
- **Платформа**
Xbox 360
- **Мультиплеер**
Xbox 360
- **Интернет**
Xbox 360
- **Сайт игры**
www.gearsforwar.com

ДАТА ВЫХОДА

Ноябрь 2008 года
(Xbox 360)
Не объявлен для PC



Линер Феткулов



«...Отрежьте чудовищу голову, и оно умрет...» Военное руководство людей придерживалось той же стратегии, о которой так убедительно вещал таинственный женский голос. Оно нанесло удар в самое сердце противника, скрывшегося в недрах планеты. Оно не знало, что такая тактика не работает, если дело происходит в успешной компьютерной игре. На месте отрезанной головы, вопреки закадровым рассуждениям предполагаемой королевы локустов, тут же вырастают новые. Война должна продолжаться. И кто с этим поспори-

рит, если речь идет о Gears of War 2?

«...Мы еще не мертвы»

После финальных событий первой части минуло полгода. Сброшенная Маркусом световая бомба нанесла громадные повреждения подземным армиям противника, но были и другие, непредвиденные последствия. Главный минерал планеты, жидкая имульсия (от которой светились изнутри жутко визжащие «собачки» локустов), в огромных количествах настоянная в глуби-

нах Серы, после взрыва перешла в газобразное состояние. Отравленный ею воздух вызывает у людей болезнь Rustlung (дословно — «ржавое легкое»). Насытившись парами имульсии, человек гибнет легкое: они медленно заливаются жидкостью, то есть зараженный буквально захлебывается на суше.

Вдобавок к болезни неизвестно откуда нагрянули новые полчища врагов. Там, где раньше их атаки разбивались о мощную оборону, применяется новое, неизвестное оружие. Один за другим погибают города, провали-

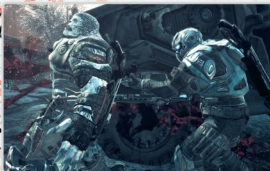
ваясь в гигантские дыры в почве. Кольцо сжимается вокруг последнего бастиона людей, Ясито. Под ним находится литосферная плита — раньше это гарантировало защиту от подземных атак, но после падения, казалось бы, неприступных крепостей надежда гаснет. Доведенное до отчаяния правитель-



Клифф Блейнски: «Лично я считаю, что Gears of War изменил облик современных шутеров!»



Этот прием сами авторы ласково зовут meat shield, то есть мясной щит.



Вот где, надо думать, пригодится физика мягких и податливых тел...



...а также физика отдельных конечностей.

ство, чтобы хоть как-то ответить на масштабную агрессию локусов, принимает решение перейти в наступление. Отряд «Дельта» во главе с Маркусом Фениксом возвращается в бой.

Клифф Блехински, главный дизайнер игры, честно признался нам во время интервью, что в оригинальном Gears of War важные детали сюжета оказались скопаны. Но в сиквеле истории будет уделено куда больше внимания. Несмотря на то, что Маркус по-прежнему главный герой, акцент, похоже, сместится на его друга Доминика Сантьяго (или просто Дома, как зовет его Клифф).

Игра стартует в тот момент, когда робот Джек передает геро-

ям сообщение от координатора Ани (Джека снабдили экраном для видеочата, так что брифинги теперь будут более эмоциональными). Она докладывает, в каком госпитале находится жена Доминика, Мария Сантьяго. Вероятно, в рамках более масштабной операции бойцы отправляются туда.

О том, что у Дома кто-то остался в руинах города, можно было догадаться еще в первой части игры. Оказывается, он давно ищет свою жену, которая исчезла через некоторое время после Emergency Day. Тогда погибли их дети, а Мария сначала замкнулась в себе, ни с кем не делись переживаниями, а потом пропала без следа.

Помимо нее появятся еще несколько новых персонажей. Хамоватый Берд и здоровяк Коул по-прежнему будут воевать плечом к плечу с главными героями, но, как и в первой части, они вступят в команду не сразу. Перед объединением со старыми знакомыми Маркус и Дом встречаются Тая Калипсо — мрачного и задумчивого воина, живущего согласно собственным представлениям о чести.

Куда больше известно про другого персонажа — одетого в ковбойскую шляпу бородач по прозвищу Диззи. Благодаря ему раскрываются новые подробности относительно вселенной игры. Терпя все большие потери, правительство ищет новые спо-

собы пополнять ряды вооруженных сил. В первой части для этого была объявлена амнистия заключенным, готовым сражаться (так вернулся на войну Маркус), теперь же COG пытается рекрутировать выживших. Когда-то Коалиция бросила их на произвол судьбы, оставив умирать на выжженной планете, — остатки мирного населения вряд ли пошли бы добровольно под знамена государства. В качестве мотивационного фактора правительство объявляет о запуске операции «Спасательная шляпка»: если отец семейства соглашается вступить в армию, его родных эвакуируют из города выживших в охраняемую военными локацию. Диззи — как раз один из та-





Межгалактическая резня бензопилой продолжается в полном объеме.



Модню в этом сезоне: пирамидальный шлем локуста с красными рубиновыми вставками.

ких рекрутов. Он водит массивную боевую машину и нежно зовет ее «Бетти».

«...Наша стратегия остается прежней»

Конечно, драматичная история гибнущей планеты, а главное — достоверные, живые персонажи сыграли большую роль в успехе Gears of War, но исключительной игрой она все же стала из-за боевой механики. Epic Games полностью сбили привычный шутерный ритм схваток, отказались от ключевой детали таких игр — стрельбы на ходу. Во главе угла в Gears of War стоит использование укрытий, и самое удивительное, что экшен благодаря этому не потерял ни динамики, ни звериного драйва. А где-то даже приобрел.

Естественно, что в сиквеле Epic развивают собственную мо-

дель, не делая серьезных отступлений от своей стратегии. «Игра станет больше во всех провращениях: от просторных локаций, которые исследуют игроки, до масштабных битв, в которых они примут участие. А система укрытий мы отполировали до блеска», — с гордостью сообщает Клифф, и это не пустые слова. Сиквел работает на последней модификации Unreal Engine 3, которую Майк Калпс представлял на последней GDC в Сан-Франциско.

Локации станут просторнее, благодаря чему действие приобретает небывалый размах. Epic хотят показать, что война — это больше, чем просто четыре солдата. Вокруг будут постоянно происходить масштабные боевые действия, информация о которых герои заранее узнают из радиопереговоров. С одной стороны, это создаст ощущение непрекращающейся битвы, а с другой — позволит бойцам подготовиться к сражению до того, как оно началось.

Врагов на открытых пространствах станет больше. Намного больше. Unreal Engine 3 научился переваривать сотни моделей в кадре, и это достижение, конечно же, работает на благо геймплея. Клифф обещает, что для того, чтобы управлять с огромными толпами, команда получит новое, пока не объявленное оружие массового поражения. Но тут же добавляет: «Схватки в Gears of War — очень интенсивный процесс». То есть акцент по-прежнему на простынный ближний бой. Рукопашные поединки давно приспосаблились в игру, и теперь мы их получим в полной мере. «Серьезно раненый против-

ник упадет на четвереньки и попытается уползти с поля боя. Если игрок подойдет к нему вплотную, то сможет схватить его и использовать как живой щит, сломать ему шею, оторвать голову, ну или просто дать в челюсть». Несколько фаталити придумано специально для бензопилы, обещаны также дуэли с ее применением.

Несмотря на то что локация станет больше, свободно ездить на транспорте по ним не получится — для этого вновь отведены отдельные миссии. В одной из них команда получит в распоряжение броневик «Кентавр», жуткий гибрид грузовика и танка.

А вот система поврежденных претерпит ряд существенных изменений. Физически достоверно на столкновение с пулей будут реагировать металл, камень и дерево, а также мягкие, желеобразные поверхности (похоже, имеются в виду тела врагов). Игроки будут по кусочкам раскалывать укрытие, за которым засели локусты, буквально выгнывая оттуда врагов. Те, соответственно, смогут то же самое продать в ответ. Но ситуация, когда Маркусу надежде спрятаться, не случится при любом развитии событий — разнести на куски каркас собственного геймплея Epic не позволит.

«...Я довольна нашим прогрессом»

Прятаться станет проще: когда герой не стреляет, он автоматически отходит на безопасное расстояние от края укрытия. Но, как нам кажется, главное новшество, которое разработчики собираются внести в типовую модель схватки, — это передвижные заслоны.

В подземельях локустов обитает огромный жирный червь, настолько массивный и непово-

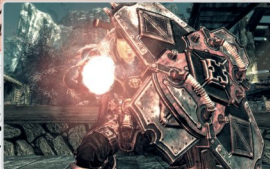
ротливый, что за ним можно будет спрятаться. Толстая кожа спасает чудовище (и вас) от пуль, но, если прострелить его мягкий хвост, червяк придет в бешенство и ринется вперед, сметая все на своем пути. В спокойном состоянии его мало интересуют поиски своего любимого лакомства (какого именно, Клифф не уточняет). Наконец, червь реагирует на звук, чем пользуются так называемые кантусы («жористы»). Эти омерзительные человекообразные монстры своим звучным пенем заставляют червя двигаться в нужном им направлении. Вдобавок к этому кантусы могут оживлять своих павших товарищей.

В общем, пока Epic Games заявили всего двух новых монстров, но уже можно предположить, как сильно они изменят привычные поединки. Само устройство подземелий также станет важным фактором в перестрелках. Если на открытой местности Маркус по воле случая воевал в основном на прямых уликах, то в пещерах пространство расхлестится в ширину, а не в длину, открывая новые тактические возможности.

Вооружение отряда «Дельта» подвергнется модификации. Появятся ядовитые гранаты, обновленные пистолет и штурмовая винтовка, а также огнемет. Активная перезарядка по-прежнему позволит мгновенно сменить обойму, но для нового оружия она будет выполняться несколько иначе.

Неожиданно в арсенале гирзов нами был обнаружен щит. На одном из эскизов видно, что у него предусмотрено два режима — тяжелый и легкий (судя по всему, чтобы получить большую маневренность, предусмотрена возможность





Тот самый щит, о функционале которого мы пока что только догадываемся.



Разработчики обещают, что в кооперативе два игрока смогут совместно воевать на разных сложностях: один — на «легкой», другой — на «безумной».

отстрелить дополнительные «лепестки» — в таком случае он не укроет бойца целиком, зато станет мобильнее).

Что касается графики, то тут также виден значительный прогресс, хотя, казалось, из движка выжали все соки еще для **Unreal Tournament 3**. Gears of War 2 продемонстрирует два нигде доселе не использовавшихся технических приема. Благодаря новой системе освещения, которая просчитывает геометрию всех имеющихся объектов, вычисляя взаимодействие с источником света, персонажи будут как бы выпадать из фона, станут более выпуклыми. Второй спецэффект — постфильтр ambient occlusion — затемнит края моделей, придавая всей

сцене более целостный вид. Сами по себе все эти нововведения мало чего стоят, но Epic Games лучше остальных знает, как использовать возможности собственной технологии.

Игра должна ощутимо прибавить в кинематографичности. По-новому, например, будут поданы диалоги. Если раньше во время разговоров и брифингов (то есть не роликов) нам приходилось любоваться заключенной в доспехи широкой спиной Маркуса, то теперь виртуальный оператор покажет самые зрелищные планы, передаст эмоции персонажей, при этом управление останется в наших руках.

Сохранится и дизайн локаций. Gears of War вновь выделялся на фоне всех прочих постапо-

калиптических драм. Вместо привычных пустошей Epic создали города, которые совсем недавно были полны жизни: на улицах виднелись неразрушенные фонтаны и памятники, в домах на стенах все еще висели картины. В сценке дизайнеры не отступают от прежних принципов. Ключевой уровень — Яснито, некогда процветающий, технологичный мегаполис, — в самом начале войны стал местом, где нашли приют жители погибших городов. На его улицах у основателей монументальных небоскребов теперь раскинулись палаточные городки, в которых живут беженцы. Кроме того, бойцы посетят заснеженный городок Ландаун. Наконец, команда вновь побывает в недрах Серы — на сей

раз герои, скорее всего, спустятся туда в двурустных бурильных капсулах.

■ ■ ■

Мы бы с удовольствием пожелали вам запастись терпением до конца года, но здесь имеется проблема — на сегодняшний день Gears of War 2 не анонсирован для PC и является Xbox 360-эксклюзивом. В свое время на нас обрушился вал читательской критики, когда мы посвятили два разворота первой части, которая на тот момент также не была заявлена для нашей платформы. Сегодня мы повторяем этот трюк, потому что, как и тогда, уверены — «...это всего лишь вопрос времени». ■



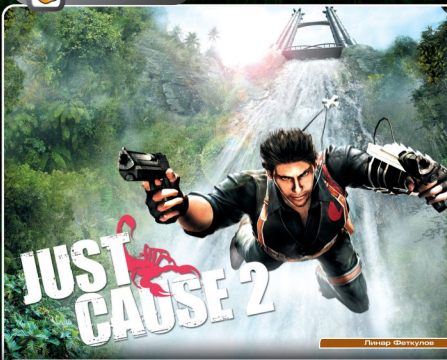
БУДЕМ ЖДАТЬ?

Gears of War возвращается с большими размерами и возможностями. Но главное — с фанатом миток тел. Расклевывайте вашу бензоколу.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

30%

71



Генер Феткулов



В 1989 году правительство США приступило к реализации военной операции Just Cause (в вольном переводе — «Правое дело»), целью которой было свержение режима генерала Норвеги в Панаме. Норвега, объявленный для удобства наркомбароном, укрылся в представительстве Ватикана, откуда его, говорят, выкуривали, включив на всю мощность какой-то адский хви-метал.

Avalanche Studios, авторы девиантного клона GTA со ставкой на трюки и акробатику, заняты примерно тем же самым. Вот уже второй раз подряд они устраивают в уютном поджанре натуральнй хви-метал. Первая часть скорее разочаровала, чем восхитила, но внимательные игроки разглядели в Just Cause главное — потенциал для отличной второй части. После нашего

многообещающего первого взгляда мы связались со шведами из **Avalanche Studios**, и они буквально с порога очень четко сформулировали все, что мы ждем от их игры: «Когда речь идет о Just Cause 2, сумасшедшие идеи в порядке вещей. Мы не жаждем в тиски реализма, у нас есть замечательная возможность брать приемы из обычной жизни и накладывать их на стереиды, доводить их до абсурда. Везде оправдывает все!»

Назад в джунгли

Вот что мы уже знаем: Рико Родригес сможет не только прыгнуть на едущий транспорт, но и скакать по его поверхности, увертливаться от вражеских пуль и стрелять в ответ. Держась за крыло самолета, выполнить такой же

маневр, к сожалению, не получится, а вот с вертолетом — пожалуйста. Рико цепляется за него крюком, подтягивается и, ловко прыгая по кабине, убивает всех, кто находится внутри. Мало того, если внутри вертолета заплзнуть не хочется, можно на том же самом крюке спрыгнуть вниз или дать пару залпов из пулеметов и ракет.

Just Cause 2 — игра, безусловно, просчитанная заранее, здесь нет места настоящей импровизации уровня **Mirror's Edge**. Но Avalanche заняты другим — они просто делают самую бессовестную и идиотскую (в хорошем смысле этого слова) игру. По словам ведущего дизайнера Петера Йохансона, после многих месяцев разработки у него изменилось восприятие машин: «Теперь всякий раз, проходя мимо автомобиля, я думаю, как бы на

него запрыгнуть. Хорошо еще не тинет перелететь с одной крыши на другую, зацепившись за антенну лосом от штанов».

Кстати, о прыжках через крыши. Тут Петер имеет в виду разнообразное применение фирменного гаджета Рико — крюка с ледяной. Он теперь крепится прямо к руке героя — больше не нужно тннуться за специальным пистолетом, а цепляться им теперь можно практически за любой объект, а не только за проезжающие машины. То есть Рико сможет с разбега сигануть в пропасть, выстрелить крюком в ка-



Присмотритесь — на левой руке виден закрепленный крюк.



Интересно, что шведы с удовольствием рассказывают о трюках, но ни слова не говорят о физике или разрушаемости.



Пистолеты, патроны, провисая на пару дней пребывания в джунглях — вроде все взял... Ах, да — парашют!



Пока российские авторы не обеспокоились, мы предлагаем шведам выступить свою вариацию на тему «УАЗ 4х4. Тропический призыв».

кую-нибудь опору, подтянуться к ней, в последний момент отпрыгнуть к новой цели и повторить прием сначала. Во время полета на парашюте крюк также придется к стати — чтобы ускоренно передвигаться по воздуху, можно будет подтягивать себя к окружающим объектам (например, скалам), ускоряясь и не теряя высоты.

Помимо акробатических этюдов, развитие получили и трюки с оружием. Рико научился стрелять с двух рук, причем из совершенно любых видов оружия. Мы специально уточнили насчет двух гранатометов — да, можно будет и так. «Игрок сам подбирает для себя наилучшую комбинацию», — считают Avalanche.

Что касается наиболее разрушительных транспортных средств, то тут шведы, наоборот, не спешат раскрывать новые подробности. По их словам, одна из самых мощных боевых машин — военный вертолет с двумя пулеметами и ракетными установками. Кроме того, можно будет достать прокачанные автомобили со стационарными пушками. В финальной версии, мы уверены, появятся нечто более впечатляющее. Например, уже заглянув в два новых средства передвижения. Во-первых, самый натуральный дом на колесах, а во-вторых, гигантский авиалайнер. Вось автотарак создан с нуля, физическая модель обновлена.

Для различных природных условий (будет и джунгли, и ледяные горные пики, и засушливые пустыни, и густонаселенные города) понадобятся различные автомобили. То есть если модный спорткар прекрасно подходит для гонок по шоссе, то в черномозе он быстро увязнет — тут лучше пересечь на джип. Принимая во внимание физику первой части, изменение революции.

Avalanche Studios признают, что в оригинальном Just Cause герою не хватало анимации, и

теперь эта ситуация изменится. Крест, висевший на шее Рико и колыхавшийся на ветру во время падения, — замечательная деталь, но, кроме нее, спешагент мало чем запомнился. Теперь он будет выглядеть куда достовернее — модель прибавила в полигонах, обросла текстурами в высоком разрешении, но главное — обзавелась более качественной анимацией. Особое внимание уделено движениям героя в тот момент, когда он старается удержать равновесие, стоя на калоте едущей машины и отстреливаясь от врагов.

Как свергнуть политический режим за 10 дней

Чтобы как-то объяснить это безумие, разработчики сочинили забавный сюжет. Действие переносится в южно-азиатское государство Панау, место, где пересекаются разнообразные климатические зоны, культуры и интересы политических сил. Агентство (просто Агентство, а не ЦРУ, как многие решили, пройдя Just Cause) хочет отхватить кусок от этого пирога, поэтому решает заслат туда Рико — своего лучшего специалиста по свержению режимов.

Наш герой, устроив переворот в Сан-Эсперито, с чувством выполненного долга отдыхает в Мексике, но его без особых церемоний возвращают к работе. Бывший босс Рико, Том Шелдон, предал своих работодателей и бежал в Панау с парой миллионов казенных долларов, так что в дополнение к развалу государства герой должен устранить своего прежнего наставника.

Теперь связным Рико будет Карл Блейн, тайный агент, работающий под прикрытием в шведской благотворительной организации «Матери. Фрукты. Жизнь» (Mothers for Fruit for Life). Этот беспринципный провокатор с радостью сведет героя с лидерами

повстанческих фракций, потому что существующий порядок его тоже не устраивает — правительственные войска давно ведут за ним охоту.

Власть в Панау захватил президент по имени Бейби Панау (Baby Panau): убил отца и занял его место (набрав, видимо, подавляющее большинство голосов на последующих выборах). Его нужно свергнуть, работая на три противоборствующие группировки: Roaches («тараканы») — местная мафия, Reapers («пожиратели») — верные доктине Мао Цзидуна крестьяне-революционеры, и Ular Boys — кровожадные дикари, провозгласившие себя истинными правителями своей страны.

Можно будет честно работать только на одну полюбавшуюся банду, а можно — на все три сразу, помогая одним уничтожать других. Главное — вывести государство из равновесия, устроив как можно больший беспорядок.

Этот хитрый процесс объединения в некую систему, которую сами Avalanche называют

«система хаоса».

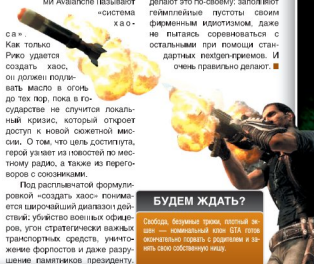
Как только Рико удается создать хаос, он должен поливать масло в огонь до тех пор, пока в государство не случится локальный кризис, который откроет доступ к новой сюжетной миссии. О том, что цель достигнута, герой узнает из новостей по местному радио, а также из переговоров с союзниками.

Под распячатой формулировкой «создать хаос» понимается широчайший диапазон действий: убийство военных офицеров, угон стратегически важных транспортных средств, уничтожение форпостов и даже разрушение памятников президенту.

То есть даже не работая на какую-либо группировку, а просто ваяя дурака, вы будете приближать себя к сюжетной миссии. Видимо, в этом и заключается новая особенность общей структуры: в Панау не будет безжизненных областей, которые лишь растягивают границы игрового мира, повсюду можно будет заняться каким-то разрушительным делом, а оно всегда так или иначе поможет вам продвинуться по сюжетной линии.

■ ■ ■

Какими бы ни были технологии, сами Avalanche считают, что основные принципы их игр всегда останутся прежними: свобода, сумасшедшие трюки, напряженный экшен и вертикальное перемещение. Just Cause 2 уже сейчас, авансом, можно выдатьзвание самого забавного и сумасбродного GTA-клона. Другой вопрос, что первую часть мы нарекли примерно так же, и от сиквела очень хочется чего-то большего. Шведы явно стараются, причем делают это со вкусом: заполняют геймплейные пустыни своим фирменным идиотизмом, даже не пытаясь соревноваться с остальными при помощи стандартных nextgen-приемов. И очень правильно делают. ■



БУДЕМ ЖДАТЬ?

Свобода, безумные трюки, огненный экшен — легендарный клон GTA-гове окончательно почти сформирован и ждет свою собственную линию.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

60%

73

- Разработчик
Obsidian Entertainment
- Издатель в России/пеканизатор
Сайт Клуб
- Платформа
Mass Effect
- Серия Deus Ex
- Мультиплеер
Отсутствует
- Сайт игры
www.alpha-protocol.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год



Криспин Вольфсон

ALPHA PROTOCOL

Анонс Alpha Protocol и первая скупая информация о новом проекте ветеранов ролевого жанра из Obsidian Entertainment у многих вызвали чувства, близкие к разочарованию и унынию. Шпионский бое-

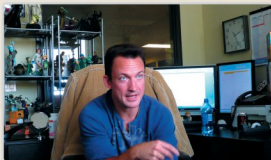
вик — это, мягко говоря, не совсем то, чего они ждали от авторов Planescape: Torment, Fallout, Star Wars: Knights of the Old Republic 2 — The Sith Lords и сиквела Neverwinter Nights. Однако более подробная информация уже не позволяет относиться к Alpha Protocol как к шпионскому клону Mass Effect. Чтобы окончательно развеять сомнения, мы лично побеседовали с разработчиками, пригласив к разговору ведущего продюсера Alpha Protocol Райана Ручински (Ryan Ruciniski), исполнительного продюсера проекта Криса Паркера (Chris Parker) и живую легенду ролевого жанра, креативного директора и ведущего дизайнера игры Криса Авеллона (Chris Avellone). Сопоставив полученные данные с уже имеющейся информацией о проекте, «Игромания» пришла к выводу: перед нами потенциально удачная и перспективная попытка совместить глубокую сюжетную линию с моральной Frustrацией героя, полноценной свободой выбора, модной шутерной динамикой и свежими жанровыми трендами. Звучит громоздко, но у нас для этого есть более правильное слово, идеально описывающее Alpha Protocol. Это — комплексная игра.

О важности выбора

Итак, Alpha Protocol — история о шпione, который оказался в крайне затруднительном положении. Молодого и неопытного агента Майкла Тортона (Michael Thorton) уже успело предать собственное начальство, а родная страна объявила в розыск. Оставшись без помощи, он вынужден уйти в подполье. Единственное, что у него есть, — знание о некоем заговоре, способном унести тысячи жизней, и список объектов, где он мог бы получить на этот счет более подробную информацию. Или не получить.

Соответственно, классический бондианы здесь почти нет.

Бонд, Джеймс Бонд, предвещал мировые заговоры, потягивая коктейли в накрахмаленном смокинге Brioni. Alpha Protocol куда жестче. Obsidian говорит о таких фильмах, как «Сириана», «Миссия невыполнима», «Ронин». Их герой — это собирательный образ «трех Д. Б.» — Джейсона Борна, Джека Баура (см. сериал «24») и, наконец, в последнюю очередь — Джеймса Бонда. То есть акцент больше на реализм, жесткость и суровую рутину шпионской деятельности,



Крис Авеллон: «RPG — это не только орки, шлемы и молнии из глаз».



И это — игра от авторов Fallout и Neverwinter Nights 2. Тренищце, остружие эпизод!

чем на обгрызание привычных миров от секретных агентах.

«Сюжет помещает вас в крайне реалистичный мир, где нужно принимать жесткие решения, а затем жить с последствиями этих решений — это, конечно, мы взяли из «24» и «Борна», — рассказывает Райан Ручински. «С другой стороны, — подхватывает Крис Авеллон, — мы хотели включить и типичные для бондианы элементы, сделав врагов не только сложными в бою, но и красочными. Поэтому многие из них появляются на сцене с чрезвычайной помпой, имеют индивидуальные повадки и выдающиеся визуальные приметы. Вспомните «Убить Билла», и вы получите представление о некоторых противниках Тортон».

Но самое главное, что досталось Майклу от Бонда, — любовь к красивым женщинам. Их в Alpha Protocol будет много, и почти с каждой можно закрутить роман разной степени тяжести. Причем, как уверяет Крис Авеллон, все отношения и романы Тортон оказывают разнообразное влияние непосредственно на геймплей: «Благодаря этим отношениям вы можете получить те или иные «перки», ключевую для выполнения миссии информацию или предметы и даже от-

крыть дополнительные квесты — все зависит от того, за кем решил приударить герой и каких успехов он там добился. К слову, в некоторых случаях неудача на любовном фронте может оказаться лучше, чем успех...»

Как бы то ни было, главное во всем этом — свобода выбора: игрок сам лепит образ главного героя, выбирая, какие элементы трех «Д. Б.» использовать и в каких сочетаниях. «Все трое — крайне интересные типажки настоящего шпиона, и мы хотим, чтобы вы спросили себя, какой характер вам ближе, а затем на основе этого самостоятельно строили образ, поступая тем или иным образом», — говорит Крис Паркер.

То есть речь идет о нелинейности действий игрока в одной и той же ситуации. По большому счету есть три основных варианта: строить из себя «тихого убийцу» (Джейсон Борн), гварцевать с оружием (Джек Бауэр) или использовать высокотехнологичные и взрывоопасные гаджеты (Бонд, Джеймс Бонд). Слово Райану Ручински: «Alpha Protocol позволяет вам выбирать, как вы хотите играть. Приведу такой пример: перед игроком большая комната с пятью близкими парнями. Чтобы добраться до другой стороны, герой может красться мимо врагов,



И это тоже от этих же самых авторов.

используя тишину и хитрость, залить комнату свинцом или применить технологии, позволяющие обмануть или локально переключить противников сразу».

Список Тортон

Alpha Protocol имеет достаточно свободную структуру, не ограничивая Тортон жесткими сюжетными рамками. «У героя есть несколько операций в различных частях мира. Каждая из них имеет главную цель и множество разнообразных миссий, которые помогают достичь этой цели: игрок может заниматься ими в любой последовательности. Он не обязан выполнять все задания, хотя большинство, конечно, сделать нужно, чтобы пройти по сюжету», — говорит Крис Паркер. А Крис Авеллон уточняет: «Перед Майком стоит ряд проблем и тайн, разбросанных по всему миру. Как он будет их решать — исключительно ваше дело. Каждая операция распадается на множество подмиссий, и игрок сам определяет, какими заданиями он хочет заняться и как их выполнять. В зависимости от этого становятся доступными новые поручения, которые постепенно ведут Тортон к финальной цели операции. То есть выбор всегда остается за вами. Эта свобода крайне важна для RPG, и мы чувствовали, что просто обязаны дать ее».

Большинство миссий связано с добычей информации об объектах и людях из того самого «списка Тортон». Важно, что игрок свободен в выборе методов решения стоящих перед ним задач. Тут Obsidian с радостью следует ветхому RPG-завету, принципу «трех У»: герой в одной и той же ситуации может Украсть, Убедить или Убить. И даже добавляет к нему четвертый вариант — Ублудить деньгами.

Решающая роль в нормальном функционировании этой схемы отведена диалогам. Тут Alpha Protocol использует наработки Mass Effect и Fahrenheit. В итоге получается Dialog Stance System, как ее зовут в Obsidian. У нее сразу два краеугольных камня. Во-первых, в ответ на словесные пассажи собеседника вы выбираете не строчки диалога, а эмоции. Основных вариантов три: отвечать утихо, сухо или агрессивно. Но каждый из них распадается еще на несколько ветвей. Подобный механизм отнюдь не нов: то же самое мы видели еще в Bard's Tale. Но тут вступает в действие второй основополагающий принцип Dialog Stance System: у вас есть только одна попытка должным образом показать себя собеседнику — многократно «перепроходить» один и тот же диалог, пробуя



Еще несколько лет назад увидеть такой скриншот в материале о ролевой игре было практически невозможно.





География перемещений Тортон включает в себя Саудовскую Аравию, Москву, Рим и даже Тайбэй.



Пользуясь случаем, Тортон передает горячий привет Джейсону Бору.

даться в разработке и появятся уже в ближайшем будущем. Райан Ручински привел «Игромании» пример одного из таких устройств. Речь идет о тонких, незаметных remote mines: эти мины можно использовать удаленно, прикрепляя к телу врага и взрывая лишь тогда, когда он окажется в толпе себе подобных.

Большинство гаджетов и видов оружия подлежат апгрейду. По словам Ручински, базовые умения модернизировать оборудование не выходят за пределы разумного реализма и необходимости. Так, вы можете улучшить шотган, увеличив вместимость магазина, скорость перезарядки и т.д. Можно также взять какое-нибудь за-

щитное устройство и модернизировать его.

Есть и местный аналог переплавки. Чтобы получить больше свободы в этой области, придется выучить навык Repurpose из группы перков Sabotage: он позволяет перестроить гаджет по своему желанию в любое другое оборудование.

И самое главное: несмотря на то что бои идут в реальном времени, а тактическая пауза отсутствует, сражения не превращаются в хаос. Крис Авеллон: «Бой у нас построен на адреналине и точности и предполагает, что сначала вы быстро проводите тактическую оценку ситуации, а затем разрешаете ее, используя оружие, хитрость или спецустройства. При этом отсутствие паузы не мешает

оперативному доступу к специальным способностям героя».

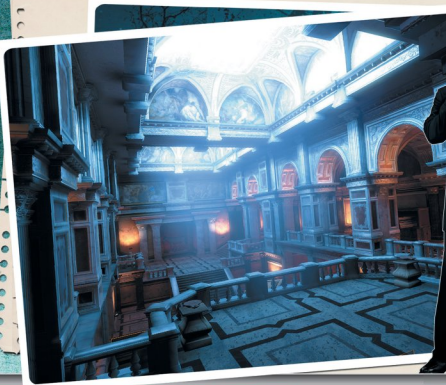


Вывод прост. Obsidian делают не action/RPG, а именно ролевою игру. Здесь много экшена и эффектных спецприемов из арсенала настоящего шпиона, но они не мешают свободе в выборе своей роли. Скажем больше — кажется, у обидчанцев получается ролевая игра в лучших традициях Black Isle. Для автора этих строк основанием для такого вывода является даже не свобода, а то, что Крис Авеллон со товарищи снова ставит игрока в условия непростого выбора и мучительного самоопределения. История не о заговорах и спасе-

нии мира. Все куда глубже. «Сюжетная история базируется вокруг личного выбора героя и его мотивов. Мы используем корпоративную и мировую политику больше как повод, вызов, помогающий герою определить и закалить свой характер», — утверждает Крис Паркер.

Здесь, как и в большинстве игр за авторством нынешних сотрудников Obsidian, перед нами ставится выбор, распростираящийся далеко за пределы геополитики. Это игра не о выборе между добром и злом, между светом и тьмой, а о том, где во всем этом ваше место.

P.S. «Игромания» искренне благодарит компанию «Софт Клуб» за помощь в подготовке этого материала. ■






БУДЕМ ЖДАТЬ?

Ролевая игра не про орка, не про космос, а про спецслужбы, большую политику и много-многово все в этом безобразии. От авторов: Planescape: Torment и Neverwinter Nights 2.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

30%

77

- **Надпись**
- **Codemasters**
- **Разработчик**
- **Liquid Entertainment**
- **Платформа**
- **Титан Quest**
- **Severance: Blade of Darkness**
- **Скорее God of War (PS2 и PSP)**
- **Мультиплеер**
- **5-й уровень**
- **Сайт**

www.codemasters.com/argonauts

ДАТА ВЫХОДА

2008 год



Кирилл Волышин



За плечами **Liquid Entertainment**, авторов **Rise of the Argonauts**, солидный стратегический багаж: **Battle Realms**, **The Lord of the Rings: War of the Ring**, **Dungeons & Dragons: Dragonshard**. И не менее солидный руководитель: Эд Дель Кастильо, бывший продюсер **Command & Conquer**. **Codemasters** устроили нам личную аудиенцию с Кастильо, в ходе которой выяснилось, что сейчас **Liquid** заняты... скреплением

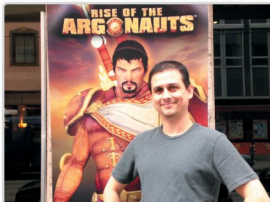
механики экшен/RPG с драматизмом и динамикой кинофильма «300». Не самая очевидная комбинация, правда?

Аргонавты — 2008

В первую очередь под голливудские стандарты пришлось переработать сюжет мифа об аргонавтах. Как кажется **Liquid**, это очень кинематографичная история, но для современного зрителя в ней слишком витие-

ватые политические дрязги, слишком много путаницы с подростковыми героями, их наследственными правами, потомством и многочисленными адюльтерами. Посему миф старательно очистили от предистории про свержение отца Ясона его братом Пелием, от сложного противостояния личных и политических амбиций, сведя все к прямым инсинуациям. Дескать, жил-был молодой и счастливый герой Иолка Ясон, и было у не-

го все, включая любовь народа и прекрасную невесту Альсем, являющуюся по совместительству принцессой знаменитых Микен. Но прямо в день свадьбы она пала от стрелы, пущенной неизвестным. Вскоре Ясон узнает две вещи. Во-первых, ответственность за убийство взяли на себя некие **Blacktongues**



Эд Дель Кастильо (справа): «Наша мантра — игра должна показывать, а не рассказывать!»



Rise of the Argonauts, конечно, очень хочет быть эдаким «**God of War** для умных». Но от подробных кадров отказаться все-таки сложно.



«Если ваши враги не пользуются метательным и стрелковым оружием, то я бы взял с собой на дело Геракла и Ахиллеса», — советует на будущее Эд Дель Кастильо.

(черноязыкие?), адлеты культа Dark Titan Hecate. Во-вторых, вернуть принцессу Микен к жизни может только золотое руно, на поиски которого и отправляется легендарный корабль «Арго» с десятками крепких мужчин на борту.

Кораблю уделено особое внимание. В ходе путешествия между 15 островами к Ясону могут присоединяться различные мастерские, в том числе плотники и кузнецы, которые способны улучшать характеристики (например, быстродходность) «Арго». У легендарного корабля есть даже полезные магические свойства. Тут можно сразу вспомнить диалог из *Knights of the Old Republic*: как и звездолет «Эбон Хоук», «Арго» служит передвижной базой, где происходит общение со спутниками, складываются добытые артефакты, а персонажи выстраиваются в линию перед героем, решающим, кого же взять на текущую миссию.

Впрочем, основная ударная сила, на которую будет опираться Ясон, уже определена. Это Геракл, Ахилл, Аталанта и сатир Пан. Одновременно с собой можно взять только двоих, при этом у каждого из аргонавтов есть персональный набор боевых способностей, которые игроку нужно грамотно использовать в каждой конкретной ситуации. Геракл, естественно, полагается на грубую силу: он легко справляется с толпами врагов без оружия, буквально разрывая их пополам. Кроме того, легендарный герой может удерживать противника своей медвежьей хваткой, в то время как Ясон обрабатывает его мечом или

цитом. Аталанта — типичная амазонка-лучница, пускающая рой стрел, предварительные вымоченных в яде. Ахилл делает ставку на ловкое обращение со своим двухсторонним копьём, а сатир Пан, как настоящий маг, может лечить союзников, призывать карающий свет на врагов или же пускать в ход внушительных размеров посохов. Залог успеха — умение быстро оценить обстановку и грамотно использовать способности всех членов отряда на главе с его наиболее сбалансированным звеном — Ясоном.

В бою, помимо врожденных умений, каждый персонаж может активировать спецспособности. Среди таковых уже замечены «Ворота в Тартар», создающие черную дыру: она засасывает тех, кого Ясон сбил с ног. «Броня Аполлона» дает временную неуязвимость, а «Шторм копий», думается, пояснять не нужно. Уникальные умения аргонавтам достаются от античных богов, среди которых придется выбрать покровителя. Служа Аполлону, Аресу, Афине или Гермесу, игрок непосредственно влияет на набор умений каждого героя. Так, Аполлон помогает с лечением и защитой, Гермес — в обращении с холодным оружием, Арес улучшает навыки владения булавой и умение сражаться с несколькими врагами одновременно, а Афина, наоборот, покровительствует тем, кто предпочитает биться один на один и желаетельно с копьём наперевес. Конвертация платонической религиозной любви в различные телесные бонусы происходит на



«Снимите это немедленно!»

территории божественных святынь, которые можно найти на каждом острове.

Диалоги с творцом

Итак, что мы пока имеем: взятый из *Knights of the Old Republic* корабль-базу; сражения в составе отряда; наконец, переключавшиеся из *Titan Quest* и *Loki* заигрывания с античными богами. Все это больше похоже на удачную компиляцию, чем на новое слово. Однако если копнуть глубже, то окажется, что, несмотря на очевидные эскизники, это все еще RPG с открытым миром и нelineйным сюжетом. «Ясон может свободно путешествовать на «Арго» к любому из 15 островов, общаться и принимать задания на каждом из них. В зависимости от того, куда вы изначально направите свои стопы, будет развиваться история», — сообщает нам Эд Дель Кастильо.

Кроме того, авторы решили сказать

по-своему. Набор эмоциональных проявлений, доступных во время разговора, плотно увязан все с теми же античными богами. Каждый представитель божественного пантеона предпочитает определенный стиль ведения беседы. Арес проповедует тактику «сначала дело, потом вопросы», Афина стремится к справедливости, а Гермес предпочитает очаровывать собеседника. Соответственно, выбор того или иного варианта ведения диалога увеличивает репутацию у одного из четырех божественных покровителей Ясона.

твердое «нет» бездушным болванчикам-торговцам, талдычащим одну и ту же вызубренную фразу. Они обещают, что каждый встреченный персонаж будет характерной личностью, способной поддержать разговор и внести свой вклад в общую историю.

Кстати, о разговорах. В Rise of the Argonauts, как и в грудце *Alpha Protocol*, герой отвечает собеседнику не репликами, а различными эмоциями. Но Liquid Entertainment не просто подхватывают модный тренд, они делают диалог





Ясон в представлении Liquid Entertainment отчего-то напоминает ту-рекую версию Федора Сергеевича Бондарчука.



Авторы God of War, глядя на эти скриншоты, должны быть, улыбаясь с довольным видом.

Полный контакт

Но главная прелесть Rise of the Argonauts — новая боевая система, совершенно противоположная тому, что мы привыкли видеть в типичной экшен-RPG. «На стене в моем офисе висит картина, на которой Ясон наскоком пронзает врага копьем, — говорит Дель Кастильо. — Там все очевидно: противник обречен умереть или, в крайнем случае, превратиться в зомби или вампира. Иного не дано. В кино и книгах это аксиома. Так почему же в играх происходят ситуации, когда мы можем десятки раз стрелять во врага или нещадно бить его самым зверским холодным оружием, а он стоит на ногах как ни в чем не было? Удары приходится по его

телу, а он живет только потому, что запасы здоровья, показанные отдельным «столбиком», еще не истощились! В итоге игрок превращается в некую машину, монотонно долившую по противнику. Нас это не вдохновляет, нас вдохновляют фильмы «Гладиатор» и «300», где люди в сражениях если не умирают сразу же, то только потому, что они парировали или блокируют удары. Поэтому и в игре все завязано не на математических расчетах и параметрах персонажа или на запасах его здоровья, а на том, как и куда нанесен удар».

Liquid не единственные, кому надоело привычное для таких игр заклинание: совсем недавно в нашей рецензии на **Legend: Hands of God** («Игромания» №2'2008) мы писали о здоровой попытке **Master Creating GmbH** сделать в бою акцент на тело, а не на статистику. Однако авторы Rise of the Argonauts идут ощутимо дальше: здесь есть не только эффектная анимация, но и реальный учет точечных повреждений. «Все последствия ударов отображаются визуально, — продолжает глава Liquid Entertainment. — Раны появляются на телах друзей и врагов, причем каждое повреждение анимировано отдельно. Но главное, что все это реально влияет на бой: щиты покрываются трещинами, а затем ломаются, пронзенные или сломанные руки бессильно повисают плетями, и враг уже не в состоянии держать оружие. Получив по ноге, он хромет, но все еще пытается

отбиваться из последних сил, пока, наконец, не падает замертво. А если вы прозлили его точным выстрелом в грудь, то он тут же умрет, независимо от запаса здоровья».

Суть, если вы еще не догадались, состоит в том, что в Rise of the Argonauts не будет привычного для нас интерфейса — всех этих «столбиков» здоровья и маны. «Эти элементы интерфейса в углу экрана всегда напоминают вам о том, что вы именно играете в игру. Мы же хотим, чтобы вы забыли об этом и ориентировались не на то, сколько осталось у персонажа хит-пойнтов, а на то, как и куда наносится удары», — поясняют в Liquid. Единственный, кому будет дана пощажка, — это Ясон: по умолчанию у него, как и у остальных, нет привычного показателя здоровья, но при сильном желании вы сможете его включить. Исключительно в целях баланса.

Вообще, авторы Rise of the Argonauts делают принципиальную ставку на минимизацию привычных для любой RPG «окешек», «менюшек» и «экранных» в дебрях которых можно проводить до 50% игрового времени. По глубокому убеждению Эда Дель Кастильо, это одна из основных причин, по которой обычные игроки регулярно отшатываются от жанра, как от какой-то чумы. «Мы хотим максимально приблизить RPG к широким игровым массам: они должны наслаждаться глубокой историей, исследованием мира и сражениями, а не видами различных экранов и цифр, — поясняет Эд. — Поэтому мы делаем так, чтобы все операции по смене оружия, слепциммов и всего остального производились быстро, на лету, без потери динамики

и без ухода из мира игры. По этой же причине мы хотим, чтобы все изменения, отображающиеся с персонажами, отражались не цифрами, которые мало что говорят обычному игроку, а визуально, наглядно».

Отсюда вытекает еще одна ключевая особенность Rise of the Argonauts: аргонавты не только получают крайне наглядные повреждения, они еще и внешне становятся сильнее, красивее и эффективнее сражаются. Это не отменяет классического экрана модернизации, который вы, опять же по желанию, можете включить.



В жанре экшен-RPG зреют, похоже, серьезные реформы. Вслед за Alpha Protocol (см. наш эксклюзивный материал в этом же номере) Rise of the Argonauts движется в сторону экшена, драмы и диалогов. Удивительно — жанр, который дольше других находился в стагнации, за последний год реанут вперед с такой силой, что, кажется, именно там собрались сегодня самые важные игровые достижения. Таблицам, злым и классам потихоньку приходит конец. Если у Кастильо и Криса Авеллона (главы Obsidian Entertainment) все действительно получится, то мы сможем говорить о серьезных тектонических сдвигах. А закликивание будет приравнено к богоухуству. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен-RPG без всего лишнего: вместо таблиц и классов — кровь, фонтаны и раздробленные копьям тела.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

50%

21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКОНЧИЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ.

ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБУРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОТРУЗЫЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ...



black sea studios

WORLDSHIFT

- 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
- УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОЫННОЙ КУЛЬТУРЫ.
- ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
- ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
- БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
- ЛУЧШИЙ СОВМЕСТИМЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК ПРОТИВ ОКРУЖАЮЩИХ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.



www.akella.com



© 2008 ООО "Акелла"
© 2008 Black Sea Studios Ltd. All rights reserved.
Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполитическое копирование преследуется.
Тел. поддержка: 848 963-4612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.sdgmarket.ru
Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, sales@sdgmart.ru; Санкт-Петербург: (812) 252-48-65, akella@sdgmart.ru;
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellastov@akella.ru; Новосибирск: (383) 227-74-64, akellarsk@akella.com;
Екатеринбург: (343) 207-34-42, akellab@akella.ru;
Представитель на Украине: "Мультимир" - www.multimiro.com.ua.

Финанс. ООО "Полит. Наемники" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург: ул. Морская Голубова, д.37, телефакс: (812) 252-48-65.



Акелла

- Издатель
Disney Interactive
- Разработчик
Black Rock Studio
- Издатель
Новый диск
- Локализатор
Sovetsoft Interactive
- Платформа
Series ATV Off-Road
MotorStorm (PS3)
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Дата выхода
Конец сентября 2006 года
- Сайт игры
www.garrettgames.com

ДАТА ВЫХОДА

2008 год



Игры Виртуальный

У каждой страны есть свой национальный характер, и этот характер проявляется в том числе через игры. Кропотливые и домовитые немцы хороши в экономических стратегиях, загадочные для белого человека японцы сильны в жанре «игры не от мира сего», а британцы — да-да, эти сдержанные, спокойные британцы! — лучше всех умеют делать гонки на выживание. В 1997-м британская **Stainless Games** создала эпохальный **Carnageddon**. В 2001-м **Criterion Games** из городка Гилдфорд (кстати, там же находится и **Lionhead Studios**, куда мы в начале мая ездили ради репортажа о **Fable 2**, см. его по соседству в рубрике «Из перьев рук») выпустила первый **Burnout**. В 2006-м на PS3 дебютировал

MotorStorm, разработанный **Evolution Studios** из чешского Ранкорна. А в сентябре этого года брайтонская **Black Rock Studio** выпустит **Pure**, первую на нашей памяти гонку о квадроциклах, от одного вида которой дыхание сбивается даже у тех, кто квадроциклы никогда в жизни не видел.

Хачи-триокачи

Ну а теперь, когда вы дочитали до этого места, можно признаться: **Pure** на самом деле не про экстрим. Здесь нет места отваливающимся бамперам и отлетающим колесам, не бывает сломанных позвоночников и разбитых носов. Аварии случаются, да, но они не то чтобы зрелищные, а улетевшего куда-нибудь в

пропасть пилота быстро возвращают на трассу.

Основание поставить **Pure** в один ряд с **MotorStorm** и **Burnout** дает то, как он выглядит и чувствуется. Помните тизер игры? Там парни на квадроциклах на бешеной скорости скакали по утесам и прыгали над пропастями на такой высоте, что аж дух захватывало. Ролик был натуральным сгустком энергии и смотрелся совершенно фантастическим образом, но мы, наученные в том числе опытом **MotorStorm** (в 2005 году на E3 показали сногшибательный ролик, игра же в реальности оказалась хоть и хорошей, но не настолько!), в него не поверили: мало ли чего в роликах можно нарисовать. Но когда мы в конце апреля нанесли визит в Брайтон



(южная Англия) на презентацию **Pure**, **Black Rock Studio** рассказали удивительную вещь: этот тизер они создавали не столько для рекламы, сколько для самих себя, ему, этому тизеру, уже сто лет в обед.

История такая. Приступая в конце 2006 года к разработке



Команда H-Bomb Film, которая консультировала разработчиков **Pure**, такие вот трюки и вытворнет. Ну разве что не на такой сумасшедшей высоте.



У квадроциклов в **Pure** очень живая подвеска, они подпрыгивают на каждой кочке.



Грязь здесь выглядит вполне убедительно, но в отличие от MotorStorm ни на что принципиально не влияет.



Звук в игре сделан на совесть: например, даже когда одно колесо едет по грязи, а другое по сухой земле, они звучат по-разному.

Pure, Black Rock поняли, что им нужна какая-то модель, какое-то видение, от которого можно было бы отталкиваться и говорить всей команде: вот такую игру мы хотим. Для этого решено было подготовить небольшой видеотизер. Но когда ролик закончили, он оказался настолько крутым, что это озадачило даже руководство студии. Иметь дело с гонками им было не впервой, на счету их команды была серия **ATV Off-Road**. Вот только тизер демонстрировал такой уровень исполнения, что было вообще непонятно, как это можно сделать с нынешними технологиями. Но Black Rock, однако же, попытались... и сделали!

В это трудно поверить, но Pure действительно выглядит именно таким же, как и в ролике. Во время брайтской презентации, на которой мы были в последних числах апреля, никому так и не дали поиграть самостоятельно (возможно, остаются какие-то шероховатости в управлении, хотя в целом проект смотрится так, что хоть сегодня его выпустили), но от Pure исходил такая энергия, что ты заводишься уже просто от того, что происходит на экране. Эта игра с пол оборота создает настроение, которое можно получить только

в компании с Burnout или на танцполе под быструю и заводную музыку. Ты моментальноходишь в раж, хочешь нажать со страшной силой кнопку «газ» и рваться вперед на бешеной скорости, а если выхода энергии не находится — совершить что-то безумное. Ну, например, взять табуретку и с криком Тарзана выбросить ее с балкона.

Но раз аварий в игре нет, безумству приходится путем исполнения трюков. Исполняются они по большей части во время прыжков, и делается это следующим образом: ты зажимаешь определенные клавиши и двигаешь стиком геймпада. Чем сложнее и продолжительнее трюк, тем больше тебе начислят нитро, а нитро — это, очевидно, единственный способ все время поддерживать высокую скорость. Подобно снегоходам, квадроциклы (они же ATV) воспринимаются многими как детская игрушка, но это ощущение обманчиво, оно возникает из-за их вида и легкости управления. На самом деле более-менее серьезные ATV, и уж тем более спортивные, умеют разогнаться до 150 км/ч, обладают высокой проходимостью, но из-за отсутствия кабин и легкомысленности многих

водителей, отличаются повышенной травмоопасностью. Прыгать на 50 метров, как в Pure, на реальных квадроциклах, конечно, нельзя, но на 10 метров и более — вполне. Black Rock Studio по случаю разработки игры свели знакомство с американской трюкаческой командой

H-Bombs Films (www.hbombfilms.com), эти парни на квадроциклах вытворяют такое, что иногда даже просто смотреть страшно. Здесь они выступили в роли консультантов, трюки срисовывали именно с них.

Нельзя сказать, что трюки в Pure производят такое же впечатление, как в жизни, но когда пилот со своим ATV взмывает особенно высоко, испытываешь порой тот же легкий мандраж, который бывает, когда ты, например, летишь вниз по крутому спуску на велосипеде, а впереди маячит трамплин (опыта катания на ква-

дроциклах у меня, увы, нет, приходится опираться на аналогии).

С чего начинается квад

Любая игра старается удержать тебя в своих объятиях как можно дольше, и в случае с Pure это решается старыми как мир способами. Пилотов семеро, каждый со своим стилем вождения, своими жестами и речевками и одним уникальным трюком. Есть мальчики, и есть девочки, есть постарше, и есть помладше, а если не нравится внешний вид, то персонажа можно и переодеть. Один персонаж изначально скрыт и заблокирован, его выдают по итогам удачного прохождения.

Кампания в игре называется Pure World Tour, это такой не-



Pure рассчитан в первую очередь на американскую аудиторию: у нас и в Европе на квадроциклах почти не ездят, а в США их миллионы.



А кто такие Black Rock Studio?



Глава Black Rock Джейсон Аверт и ключевые люди его команды сами не понаслышке знакомы с квадроциклами, но в большей степени они увлекаются все-таки сноубордами и велосипедами.

Black Rock Studio выскочил с анонсом Pure как чертик из табакерки, и кто эти люди, многие не знают до сих пор. А между тем это бывшая Climax Racing, подразделения известного британского разработчика гоночных игр (серия MotoGP). В середине 2006 года Climax начала искать на него покупателя, и в итоге такой покупатель нашлся в лице Disney, который и купил студию полностью. «Дисней» компания понадобилась потому, что несколько лет назад они решили изменить концепции «Mickey Mouse only» и заняться серьезными игра-



Black Rock находится в самом центре Брайтона, в двух шагах от побережья Ла-Манша. Телевизоры внутри студии транслируют сериал «Планета Земля» — говорит, действует успокаивающе.

ми. С тех пор «Дисней» потихоньку скупает приглянувшиеся компании (Propaganda Games, Junction Point, Avalanche Software и др.), и в их число попала Climax Racing. Новое имя — Black Rock — студия получила по названию самой восточной части брайтонского пляжа.

Производство же Pure начали в декабре 2006-го, то есть игру сделали меньше чем за два года. Учитывая, как далеко она ушла от предыдущих проектов Black Rock, такая оперативность вызывает уважение.

официальный чемпионат-международный, куда приглашают только лучших из лучших. В отличие от многих других современных гонок она не слишком длинная, всего из 50 звезд (раскиданы по 10 турам, режимы все обычные — race, sprint, freestyle), а доступ к но-

вым трассам открывают только в обмен на победы, на манер все того же MotorStorm. Уровни изобилуют шоткатами, но открывать каждую трассу на 100% не обязательно — для ее прохождения достаточно прийти победителем. Это вроде как хорошо, вот только есть нюанс: застряв на какой-нибудь сложной трассе, отставать можно так и не увидев. У меня лично такое было в MotorStorm, правда, по другой причине: поначалу я принципиально играл только на гироскопах плейстейшенского джойстика Sixaxis, но далеко так и не продвинулся, пришлось вернуться к традиционной схеме. На вопрос, будет ли задействована такая схема управления в Pure, дизайнер Джонатан Гибсон сразу замолот головок: очень уж сложно играть с этим Sixaxis, традиционное стиковое управление гораздо выигрышнее. PC-версию тоже показывали, но с геймпадом — на клавиатуре тут играть не с руки.

Квадроциклы, естественно, поддаются апгрейду и настройке, причем собрать свою машину можно в буквальном смысле с нуля. Сборочный интерфейс выглядит очень удобным, а называется сборка клада с выбором рамы. Потом на нее цепляется движок, подвеска, си-



В такой игре очень многое зависит от музыки, и с ней, похоже, все будет в порядке: саундтрек сразу навеивает мысли о Burnout Paradise.

двигатель, колеса и все остальное; выбирается расцветка. При загрузке трассы ваш квад показывается стоящим на каком-то возвышении и прокуривает вокруг него камеру — дают полюбоваться то есть (еще одно прямое сходство с MotorStorm).



В нынешнем году хороших гонок будет достаточно, но даже на общем благостном фоне (Burnout Paradise, Race Driver: GRID, а совсем наверняка будет еще и новый Need for Speed) Pure выглядит очень бодро. Хотя на квадроциклах у нас смотрят как на какую-то экзотику, в Pure чувствует такая внутренняя энергия, что его в этом плане

можно сравнить только с Burnout и MotorStorm. А с родной серией ATV Off-Road, что самое удивительное, эту игру роднит только общая тема — во всем остальном это совершенно новый уровень.

P.S. Есть вероятность, что к Pure мы вернемся уже в самом ближайшем будущем: летом Disney планирует провести в Риге новое пресс-мероприятие, и вот там-то уже дадут поиграть. Мы, разумеется, приглашены.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Гонки про квадроциклы раньше принято было считать в разряд нелепых, но у Pure такой заморозки в голове никаких данных (ближайший аналог в этом случае — MotorStorm), что ему самое место в первых рядах.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ **85%**



Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GT-RTM EVOLUTION



49 уникальных автомобилей в 12 классах

19 трасс с 40 вариантами маршрутов

Эксклюзивные автомобили категорий
WTCC Extreme и GT



Детализированная система повреждений

Реалистичная анимация водителей

Возможность выбора различных
видов обзора, в том числе
вида из шлема



© 2003-2007 The Simbin Group

РЕКЛАМА



www.akella.com



Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (843) 963-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sibgame.ru
Оптовая продажа: Москва: (495) 363-46-34, akellatov@akellatov.ru; Санкт-Петербург: (812) 555-48-66, akellatov@akella.com;
Ростов-на-Дону: (863) 290-78-42, akellatov@akellatov.ru; Новосибирск: (383) 227-74-64, akellatov@akella.com;
Самара: (8462) 34-42, akellatov@akella.com;
Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua

Финанс ООО "Полит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала / оврага, д.37, телефоны: (812) 252-48-65.



Акелла

- Издатель
Midway Games
- Разработчик
Tigon Studios
- Издатель в России
Наша диск
- Платформа
■ Series Driver
■ Series GTA
- Мультиплеер
Отсутствует
- Сайт игры
www.wheelmangame.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень-зима
2008 года



Александр Кузьменко



На прошедшем в последних числах апреля Midway Gamer's Day, кроме неочевидного нам пока **This is Vegas** (который с легкостью может стать как хитом, так и совсем наоборот), показывали игру более очевидных свойств. **Wheelman**, более известный в народе как «вторая игра про Вина Дизеля», это такой типичный ударник-хоролист современной игориндустрии: умеренный нектен-ген, бойкий геймплей, ровно два жанровых нововведения и, скорее всего, 7,5-8,0 баллов от «Игромании» сразу после релиза.

Человек на колесах

После гениального **The Chronicles of Riddick** компания

Tigon Studios, основанная актером, продюсером, сценаристом, режиссером и (кто бы мог подумать!) большим фанатом видеоигр Вином Дизелем, неожиданно для всех не стала закреплять успех еще одним шутером, а вдруг решила попробовать себя в жанре «игр про машины». Получилось уже не так гениально, как в первый раз, но зато неожиданно. Дело в том, что больше всего на свете **Wheelman** похож на... **Driver** — причем не на жуткую третью часть, а на самую первую игру в серии, где, если помните, еще были бесконечные погони, дикие автомобильные трюки и отлетающие на поворотах колеса. И даже несмотря на попытки прикинуться очередной GTA-

клоном, **Wheelman** — это чистая, концентрированная авторкада, в которой главную роль играют машины, а сам Вин Дизель только старательно зачитывает реплики в промежуточных роликах и пребывает в образе фирменной фишки.

По сюжету герой Дизеля — дикий мужчина с нежным именем Мило Бьюрик — двойной агент, который прибывает в Барселону и всеми силами пытается внедриться в ряды некоей крупной преступной группировки. У каталонских мафиози Мило-Дизель быстро завоевывает авторитет как очень опытный водитель и на протяжении последующих восьми десятков миссий практически только и делает, что

догоняет кого-то на бешеных скоростях и картинно прыгает с трамплинов сквозь горящие бензовозы. Конечно, по всем GTA-законам современности он может угонять чужие машины, ходить пешком по городу (который, естественно, огромен и смоделирован вплоть до самой последней доступности), а также устраивать уличные перестрелки с полицейскими, однако, по большому счету, все это так, минутные развлечения. Деяността же процентов геймплея **Wheelman** — чистокровная авторкада со спецэффектами.



Wheelman относится к тому редкому типу игр, которые на скриншотах выглядят раз в десять хуже, чем на самом деле.



Основные барселонские достопримечательности, естественно, будут и в игре: вот, скажем, на этом скриншоте за домами отчетливо видна знаменитая Саграда Фамилия.

Прямая речь



Джо Нит, продюсер Tigon Studios

О ВИНЕ ДИЗЕЛЯ

Второе имя Вина — «Харизма», когда общаешься с этим человеком, то как-то очень быстро попадаешь под его влияние и начинаешь гореть его идеями. Мысль о том, чтобы под одной крышей Tigon делать одновременно и фильмы, и игры была, черт возьми, гениальной. Для создания сюжета Wheelman мы задействовали целую команду голливудских сценаристов и постановщиков трюков — где еще такое было бы возможно?

О БАРСЕЛОНЕ

Странно, почему раньше никто до этого не додумался, но Барселона — отличное место действия для компьютерной игры. В этом городе есть все: и широкие проспекты, и крутые мосты, и

узкие улочки, в которых не разьедутся даже две машины. Ну и, кроме того, Барселона — джип красивое место. В игре мы воссоздали почти две тысячи квадратных километров Барселоны и ее окрестностей, причем со всеми важными достопримечательностями. У нас есть и Маремаллум, и Рамбла, и фронтан Каналетес, и весь набор архитектуры Гауди — в общем, хоть путеводитель пиши.

О ЖИЗНИ

Wheelman — это игра, в которой кипит жизнь. По улицам ходят пешеходы, светофоры аккуратно обрабатывают трафик, а полицейские патрулируют дороги. Когда вдруг начинаются погоны и весь прочий Голливуд, эта жизнь моментально вскипает и очень чутко реагирует на все ваши фокусы. Если вы решите с ветерком прокатиться по пешеходной Рамбле, то — уверю вас — все окрестные туристы будут реагировать совершенно логичным образом, то есть с дикими криками разбегаться по сторонам, сметая на своем пути стелы с открытками и поднимая в воздух стаи голубей.

На Midway Gamer's Day были представлены несколько первых законченных уровней игры, так что нам удалось обстоятельно пощупать Wheelman со всех сторон. Итак, буквально сразу замечаешь достаточно непривычную физику поведения автомобиля. С одной стороны, есть легкие намеки на реализм: «играющая» подвеска, ощутимые заносы и явное «передергивание» во время смены скоростей. С другой стороны, при всем при этом средняя крейсерская скорость местных машин — километров так 200 в час, так что после трех-пяти минут езды по улицам Барселоны даже Burnout начинает казаться каким-то медленным.

Антициклон

Самая первая миссия, которая попала в руки, оказалась классическим «огрблением банка» вполне в духе старого Driver: сиди за рулем, Дизель пытался оторваться от десятков полицейских машин и скрыться вместе с мешками наличных. Во время погони выяснилось,

что, в отличие от того же GTA, в Wheelman у полиции нет никакой «зоны преследования» и, чтобы стряхнуть их с хвоста, нужно или уничтожить всех преследователей, или совершить какой-нибудь дикой трюк вроде проезда через витрину нижнего этажа супермаркета с последующим затычным прыжком с ближайшего высокого трамплина.

Что примечательно: в отличие от большинства автоаркад, битвы машин на дорогах — это самая интересная часть игры. Например, в Wheelman впервые в истории игр обнаружился «управляемый таран». Выглядит это так: левым стиком геймпада (а на Midway Gamer's Day мы смотрели версию для Xbox 360) вы, как обычно, управляете автомобилем, а правым — регулируете направление тарана. Когда полицейская машина неожиданно заходит сбоку, достаточно быстро щелкнуть стиком в нужную сторону — и Дизель картинно протаранит гада всем бортом. Из других интересных инноваций: в Wheelman у автомоби-

лей есть и так называемые спецспособости. Прыгая по трамплинам и тараня полицейских, мы постоянно получаем «очки фокусировки», которые можно тут же потратить на несколько крайне интересных трюков. Самочино мы видели только один под названием Cyclone, такой своеобразный автомобильный рапид со стрельбой. В определенный момент вы нажимаете одну кнопку, время резко замедляется, Дизель стремительно разворачивает автомобиль на 180 градусов, и у вас есть примерно пять секунд, чтобы выпустить пару очередей по колесам и лобовым стеклам преследователей, а заодно успеть рассмотреть их удивленные лица. После этого рапид заканчивается, машина возвращается в прежнее положение, и вы как ни в чем не бывало продолжаете ехать вперед, оставив за спиной груды дымящегося металлолома.

Кроме Cyclone, в показанной на Gamer's Day версии нам также удалось испытать трюк Precision Aim (это когда на полном ходу снова включается рапид, в котором вы можете одним выстрелом подбить какого-нибудь назойливого преследователя прямо в глаз), а также классический буст, работающий ровно так же, как в Burnout, и за три секунды разгоняющий машину до колоссальных скоростей.

Впрочем, если вечные договоры вдруг начнут вам надоедать, то есть и альтернативный способ уйти от погоня: просто выжить из машины, спрятаться за ближайшим мусорным баком (в Wheelman, кстати говоря, тоже действует модная система укры-

тий а-ля Gears of War) и устроить на барселонских улицах типичный GTA. Средняя полицейская машина редко выдерживает здесь больше двух очередей, после чего красиво взрывается, разнесло по окрестностям прятавшихся рядом карabinеров. Причем в спецприемах стрельбы вы можете быстро наводиться и отстреливать определенные детали машины: одним выстрелом пробить ей бензобак или короткой очередью измотать в трапки колеса.

■ ■ ■

Судя по тем трем миссиям, что мы прошли на Midway Gamer's Day, игра уже практически готова, и до конца года люди из Tigon займутся исключительно доведением ее до ума. Тут важно еще раз повторить, что к релизу с Wheelman вряд ли случится какие-то глобальные перемены, ведь, даже несмотря на занятые перестрелки и прочие «спецприемы», понятно, что никакого убийцы GTA и Burnout-аниматора из новой вин-дизель-игры не планируется. Да этого и не нужно: за одну только возможность человеческого воплощения концепции «Driver-со-стрельбой» мы уже сейчас готовы налить людей из Tigon на руки и авансом выдать им любые безграничные кредиты доверия. ■



Несмотря на GTA-трюки с возможностью в любой момент сесть в любую машину, лучше этого не делать, потому что на миссии вас будут отправлять на лицензированных скоростных Pontiac и Astra.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

«Второй игра про Вина Дизеля» оказалась совсем не про Вина Дизеля, а про автомобили, про Вина и большие деньги. Приятный момент состоит в том, что все происходящее неожиданно очень напоминает сериал Driver в его лучшие годы.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ

80%



ЛУИС КАСЛ СООСНОВАТЕЛЬ WESTWOOD STUDIOS COMMAND & CONQUER RED ALERT 3

ЖАНР Русские идут

- ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
- РАЗРАБОТЧИК
EA Los Angeles
- ПОКОЖЕСТЬ
Серия Command & Conquer
- МЯЛТИПЛЕЕР
- ИНТЕРНЕТ
- ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ
- ДАТА ВЫХОДА
Конец 2008 года



Если кто вдруг забыл, напоминаем, что рывающийся дирижабль «Киров» обрушится в воду согласно всем законам физики.



Японские роботы, крушащие немалую лавку с пирогами. Мы уже говорили, что любим эту игру?



Когда вы оторветесь от созерцания взрыва, посмотрите, пожалуйста, на статую вождя.

О МОСКВЕ

В Москве я второй раз (записи этого интервью проходила во время презентации Red Alert 3 в Москве. — Прим. ред.), и мне тут очень нравится. Я вырос в то время, когда сама идея о том, чтобы попасть в Советский Союз, казалась невообразимой, не говоря уже о том, чтобы вот так вот свободно ходить по улицам Москвы. Так что я просто счастлив.

О ТОМ, ПОЧЕМУ RED ALERT 3 ЖДАЛИ СЕМЬ ЛЕТ

Вообще-то, серию никто и не думал забрасывать. Наоборот, ребята в нашей студии горели желанием ее продолжить! Но потом у нас появилась возможность сделать игру во вселенной The Lord of the Rings, и, конечно, всех нас это захватило — в конце концов, делать что-то новое всегда интересно! Потом мы еще немаложко поработали над Command & Conquer, а сейчас вот добрались и до Red Alert.

О РЕЖИМЕ КООПЕРАТИВНОЙ ИГРЫ

Когда люди начинают играть по Сети, они обычно сталкиваются вот с чем: на серверах огромное количество опытных игроков, а новичку приходится играть против них и большую часть времени, конечно, проигрывать. Чтобы все-таки дать возможность людям немного освоиться в компании друзей, мы и планируем в игре режим совместного прохождения.

О ЛЮБИМОЙ БЕЗУМНОЙ ИДЕЕ В RED ALERT

Мне очень нравится идея стрелять конитями из пушки! Это же очень круто: заряжаешь медведея в пушку (кстати, именно для этого у них на головах надеты шлемы) и запускаешь его на вражескую базу! Причем это смешно



После первых невыразительных скришнотов Red Alert 3 так и хочется воскликнуть: «Вот теперь тебя люблю я!»

не только в качестве визуального глза. Это, кроме того, крутая игровая возможность — где еще вы такое увидите? Вообще говоря, до выхода игры еще много времени, поэтому я оставляю за собой право изменить мнение на тему моей любимой безумной идеи.

О ВОЖДАХ ПРОЛЕТАРИАТА

Мне кажется, Ленин и Сталин в нашей игре не сильно отличаются от своих прототипов в реальной жизни. Мы, конечно, преувеличили некоторые черты их характеров, но, в целом, старались сделать их узнаваемыми. В общем-то, мы фантазировали на тему того, что они могли бы сделать, если б прожили чуточку дольше. Считаю, что, увидев Red Alert, они сочли бы его интересной работой! По крайней мере, мне хочется думать, что они не обиделись (смеется)!

О ЗЛОДЕЯХ

Я думаю, лучшая черта для настоящего злодея — это его вера в то, что он сражается за правое дело.

О БУНКЕРЕ

Ой, я все еще кашляю от той пыли, что там была. Но, вообще, зрелище впечатляющее! Когда нас первый раз туда привели, я подумал, что там ужасно тесно. Но потом мне сказали, что там в течение трех месяцев могут жить две с половиной тысячи человек, с обеспечением водой, электричеством и всем прочим. Мы работали там два дня и сумели увидеть только малую его часть. Я видел чертежи: поверьте, это действительно огромное место! Находясь там, отлично понимаешь, насколько серьезно пятидесят лет назад люди относились к таким вещам, как строительство бункеров. И остается только догадываться, насколько сильно должно было быть это ощущение постоянной угрозы извне. Для меня это место — живой памятник мощи Советов.



Обратите внимание, первое публичное явление японских боевых шагающих роботов!



За обычные (российские) рубли в этом автомате можно купить напиток «Тархун», разбавленную газированную персиковую воду и обычную минералку.



Военный оркестр, специально погруженный на 60-метровую глубину, исполнял для журналистов песни военных лет.



Спускаться в бункер нужно на своих двоих. Не питайте иллюзий, 310 ступенек — это действительно очень много. 18 этажей.



Гигантская красная звезда на воротах комплекса может разрушить всякие надежды на увеселительную прогулку.



Ни один западный человек не поверит, что оказался в России, пока ему не покажут самовар и баранки.



В бункере кипят ремонтные работы: пол выложен кафелем, а стены побелены. Но с потолка все равно капает вода, а ощущения от нахождения внутри — жуткие.

310 ШАГОВ К RED ALERT 3



Первый крупномасштабный показ Red Alert 3 мировой прессе (мы, как вы помните, видели игру еще в феврале) проходил в Москве, в экспозиционном центре «Противостояние» (ранее — бункер ГО-42), который расположен в бывшем советском бункере связи, недалеко от станции метро «Таганская». Сотню журналистов со всего света загнали на 60 метров под землю, где долго водили по сырým пыльным коридорам, показывали фильм о Холодной войне, а затем кормили баранками и поили водкой под аккомпанемент специально приглашенного военного оркестра. Игру при этом почти не показывали. То есть показывали, конечно, но все это мы видели еще зимой и давным-давно успели вам рассказать.

Кстати, чуть меньше года назад в этом же самом бункере побывал Игорь Варнавский, в рамках репортажа об игре «Метро-2033». Так что если вам интересна история и подробный экскурс в это удивительное сооружение, загляните в «Игроманию» №7/2007.

Редакция благодарит компанию Electronic Arts за удивительную презентацию и помощь в организации интервью.



КРИ

АНТИКРИЗИСНАЯ ПРОГРАММА 10 НОВЫХ ИГР ИЗ БЫВШЕГО СССР

То, что отечественная игропромышленность находится в кризисе, признали, наконец, сами разработчики. Термин «вомгла» (по мотивам обсуждения «Индустрия во мгле» на сайте DTF.ru) звучал на прошедшей КРИ чаще обычного. Игры, созданные в России, появляются на наших обложках все реже, а продаются еще хуже. Отставание драматическое и будет только увеличиваться. Все, казалось бы, плохо.

Мы шли на Конференцию разработчиков игр — 2008 с тяжелым сердцем и мрачными прогнозами: на дворе кризис, придется смотреть тоны интерактивного шлака. И тут, среди круглых столов с названиями вроде «Индустрия вне мглы», обнаружилось удивительное — хоронить отечественную игроиндустрию все-таки рано. Мы могли бы построить этот материал по привычной схеме — рассказать вам про «Сталкер: Чистое небо» (который практически закончен

и выглядит отлично), про «Анабиоз» (который держится молодцом и поразил даже Антона Логвинова), ну и перечислить в очередной раз все те имена, о которых вы читали на этих страницах несчетное количество раз. Но вместо этого мы отобрали для вас десять новых имен из России и бывшего СССР. Эти игры либо вообще не упоминались на наших страницах, либо фигурировали в новостях. Исключение составило разве что «Капитан Блад». Это не лучшие игры в мире, вы не променяете их на GTA 4, они вряд ли порвутся к нам на обложку. Но что-то определенно происходит. Наши разработчики медленно, со скрипом, сплываюся, но учатся. Сочинять некролог по нашей индустрии в условиях таких анонсов, как Majesty 2, и при появлении таких игр, как Sunset, к счастью, не получается. «Орион», авторы чудовищных шутеров вроде «Метро-2», неожиданно пытаются сочинить свой Condemned. Назы-

вается «Черная метка», выглядит пока жутковато, но люди явно стараются. Это уже не точное производство заведомо мертвых игр, это попытка. Gaijin Entertainment, на чьих проектах мы усердно скачем вот уже который год, показали своей IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, и это неожиданно оказалось породистой, красивый авиакэш.

Конечно, качественный разрыв все еще колоссальный. Конечно, изюм всех игр КРИ-2008 ни одна не в состоянии конкурировать с западными аналогами. Конечно, кризис наблюдается. Но есть главное — какое-то крайне приятное бронуевское движение.

Пара слов о самой КРИ. Тут все движется во все более правильное направление. С каждым годом курьезов, дискомфорта и лишних людей все меньше. Люди спокойно встречаются, жмут друг другу руки и делятся опытом. В этом году состоялось три совершенно феерические лекции. CD

Projekt RED устроили практически исповедь — очень честный, искренний постmortem своего «Ведьмака». Юрий Мирошников выступил в ностальгическом жанре «по волнам моей памяти» — человек, который стоял у истоков российских игр как таковых, показал, из чего все это выросло. Ну и Сергей Орловский, очевидно, будет теперь долго памятен тем, кто стрелял настоящими деньгами из пушки.

P.S. Десять названий, которые мы отобрали, расположены по алфавиту (сначала латинский, затем русский) — мы специально не расставляем их по местам, не даем медалей и никакого выделения. Эта десятка — наша надежда. Новые имена, с которыми связаны некоторые ожидания. Разумеется, есть «Сталкер», «Анабиоз», Disciples 3 и прочие — мы их ждем. Но это — новая кровь, новый пульс.

Мы по-прежнему ждем перемен. ■



В бизнес-ланч здесь расположилась маленькая комната с Substrum (на фото слева), где всех желающих вводили в натуральный транс.



Стенд нашего издательства находился у самого входа, так что пропустить его нельзя было при всем желании или нежелании.



GAZ RACING: DRAG'N'DRIFT / LADA RACING CLUB 2

ЖАНР: АВТОГОНКИ

ИЗДАТЕЛЬ: НОРМАН ДИСК

РАЗРАБОТЧИК: GEELOS MEDIA

ДАТА ВЫХОДА: 01.02.2008 — КОНЕЦ 2008 ГОДА

LRC 2 — ДАТА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА

Экспозиция Geelos Media была представлена осязаемой трехмерной картой Москвы и несколькими видеороликами. Впервые, студия возвращается к своему анимационному прошлому и занята компьютерной игрой по мотивам очередного российского 3D-мультфильма. Но было и второе видео, в котором изумленные посетители могли лицезреть знакомую всем, что родился в СССР, черную «Волгу» ГАЗ-24, со свистом пронесшуюся мимо Кремля и закладывающую лишние выражи на пустующей Красной площади. Автор этих строк, с детства мечтавший порулить на точно такой же, просто не смог пройти мимо.

Оказалось, что, помимо сиквела (слово «долгожданного»

мы здесь написать не решились) самой эпатажной российской игры **Lada Racing Club 2**, в работе у студии находится еще одна автогонка. Тоже про Москву, тоже про российский автопром, но посвященная уже не попсовым «Жигулям», а культовой продукции Горьковского автозавода — «Волгам», «Чайкам» и «Победам». Называется вовсе не Volga Racing Club, как можно было бы подумать, а **GAZ Racing: Drag'n'Drift** (название, возможно, еще не окончательное). GAZ Racing будет отличаться от Lada Racing Club 2 не только маркой автомобилей, но и механикой.

В отличие от LRC 2, продолжающей нелегально-улицную тему, «Волгам» такого простора не досталось. Игра будет посвящена соревнованиям исключительно по замкнутым кольцевым трассам, отделенным от городских реалий бетонными блоками. Заявленные режимы езды — дриг (гонка на скорость по пря-

мой) и дрифт (соревнования на заносы), но не исключено, что до выхода игры их список еще увеличится.

На наш вопрос о том, почему у показанной «Волги» только две двери вместо положенных четырех, разработчики ответили, что это результат глубокого тюнинга, которому подвергнуты многие автомобили в игре. Дело в том, что наряду со стандартными моделями на выбор нам предлагают и такие вот экстремальные прототипы, взявшие от оригинала разве что эмблему на капоте. Звучит небезынтересно, ведь газоский авто в заводском исполнении никогда не отличался быстротой. А поскольку соревноваться им придется преимущественно с заокеанскими muscle-карами (в облике одного из них моментально узнается Shelby GT 500), лишние лошадиные силы точно не помешают. Такая вот альтернативная реальность.

Игра создается на новом движке собственного производства (для автомобильной физики лицензирована технология CarX Technology), которому по силам отрисовывать более-менее приличную воду, тени и отражения. А за всю растительность теперь отвечает технология **SpeedTree**. Но, несмотря на эти достижения, окружение пока смотрится немного пустовато — зрителей или хотя бы банальных рекламных щитов здесь очень не хватает.

Кроме GAZ Racing, на том же самом движке создается и Lada Racing Club 2 — про нее известно еще меньше. Игра находится в разработке уже больше года, но информацией разработчики пока делятся очень дозированно, дабы избежать повторения неприятного скандала с первой частью, когда многие игроки и пресса приняли откровенно слабую игру чуть ли не за убийцу **Need for Speed**. Вторая часть никоим «убивать» пока не собирается (разве только дурную славу предшественницы) и будет продолжать развивать тему уличных гонок, только с другим уровнем исполнения. Ожидается достоверная Москва, новые авто, глубокий тюнинг и, конечно же, девушки.

При всем ожидаемом скепсисе обе игры на сегодня выглядят крайне прилично, и вообще как-то даже не верится, что это те самые люди, которые в свое время, согласно мнению некоторых, «полюбили индустрию».

Ждать Lada Racing Club 2 придется до следующего года, а вот покатайся на «Волгах», скорее всего, можно будет уже нынешней осенью. — Игорь Асанов. ■



Слишком пусто для Москвы, а в сочетании с черной «Волгой» и вовсе напоминает открытку 70-х.



Пока единственный кадр из Lada Racing Club 2, по которому очень сложно проверить, далеко ли она ушла от первой части.



MAJESTY 2 THE FANTASY KINGDOM SIM

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ

ИЗДАТЕЛЬ: 1C

РАЗРАБОТЧИК: 1C, INO-CO

ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

Как выяснилось несколько лет назад, у отечественных разработчиков продолжения чужих игр получаются гораздо лучше своих собственных. **Heroes of Might and Magic 5**, **Disciples 3**, **Postal 3**, ремейк **King's Bounty** — это все сделано или делается в России. Недавно к указанному списку добавились **Majesty 2** — однозначно самый крупный и значительный анонс КРИ-2008. Разрабатывать игру будет **1C: Ino-Co** (помните «Кодекс войны»?), а выпустить на Западе — **Paradox Interactive**, которой с недавних пор принадлежат права на серию.

Оригинальная **Majesty** вышла в 2000 году и была создана **Cyberlore Studios** (авторами

Warcraft 2: Beyond the Dark Portal). На первый взгляд это была самая обычная стратегия в реальном времени: мы играем за короля привычного фэнтезийного королевства, строим здания, проводим ангайды, нанимаем героев... Но уже на пятой минуте обнаружился прелюбопытный факт: контролировать своих наемников напрямую нельзя! То есть все персонажи, от рыцаря до последнего крестьянина, действовали сами по себе: охотились на монстров, росли в уровнях, выполняли квесты. Это чем-то напоминало **The Settlers**, только с гораздо меньшим количеством микроменеджмента: мы проводили несколько базовых манипуляций, а дальше **Majesty** начинала играть сама в себя — крестьяне строили дома, разведчики исследовали территорию, маги изучали в библиоте-

ке доступные заклинания... Вы могли оставить игру на час-полтора, а по возвращении обнаружить, что подчиненные давным-давно добились для вас победу. Называлось все это *indirect control*, то есть непрямое управление.

Сегодня **1C: Ino-Co** собираются переосмыслить идеи оригинала, проанализировать все ошибки и недочеты и собрать новую версию с поправкой на современные технологии и свежие идеи. Оставив, разумеется, основную концепцию нетронутой. В качестве технологии используется движок «В тылу врага 2», а вместе с ним в **Majesty 2** перейдет физика и тотальная разрушаемость.

Для начала, тут совершенно иная система взаимодействия с героями. В первой части герои одного класса выглядели совершенно одинаково, и игроку было

все равно, жив данный конкретный рыцарь или нет. Теперь им обещают дать больше индивидуальности. У каждого героя будет уникальный внешний вид, а надеть вещи будет наглядно отображаться на модели. Кроме того, наемники стали более самостоятельными: научились объединяться в партии, строить друг другу козни, а со временем смогут переходить в более престижный класс (например, из воина в палачина).

Примерно то же самое произойдет с монстрами: у каждого рядового чудовища будут свои повадки, а уникальные, штучные враги окажутся наделены чуть ли не собственной психологией. Так, в показанном нам видео один злобный тролль долго гулял по окрестной роще, потом появился в деревню, разрушил несколько домов и с довольной физиономией завалился спать.

Игра станет более динамичной: раньше результатов своих действий приходилось ждать довольно долго. Теперь игроку придется принимать более активное участие в происходящем, хотя возможность предоставить игру самой себе никуда не денется. Для особо ленивых (или, наоборот, активных) игроков на панель управления игрой вынесен регулятор скорости.

Основной упор делается как раз на работу над ошибками оригинала (**Ino-Co** состоит в активной переписке с **Cyberlore Studios**). Здесь главное не забыть, что **Majesty** была также славна отличным чувством юмора. С последним у **1C: Ino-Co**, кажется, все в порядке: на презентации они с удовольствием демонстрировали, среди прочего, хомяков с налитыми кровью глазами и копытами в лапах. — **Георгий Курган.**



На скриншотах **Majesty 2** отчего-то выглядит куда более грустно, чем в жизни.



1C: Ino-Co обещают корректную физику во всем. То есть, получив такой вот дубинкой, и скелет, и мужчину с сельской прической разлетится кто куда.



MOSCOW RACER

ЖАНР: АВТОГОНКИ
ИЗДАТЕЛЬ: AKGAMA
РАЗРАБОТЧИК: IRS GAMES
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2008

Все-таки **Moscow Racer** — неудачное со всех сторон название, которое мгновенно рождает ассоциации с подделками голландской компании **Davilex** (многочисленные *London*, *Paris* и прочие *Racer*) и снова заставляет вспомнить отечественные горе-проекты, тоже посвященные гонкам по улицам Москвы. Которые, в массе своей, совсем недалеко ушли от творчества голландских трешмейкеров.

Как бы то ни было, скриншоты **Moscow Racer** смотрелись в целом неплохо, но, чтобы развеять или подтвердить наш пессимизм, игру нужно было увидеть вживую, что и случилось на КРИ-2008. Здесь, на стенде «Ангелы», мы смогли как следует поиграть в нее и го-

товы поделиться свежими впечатлениями. Первое и самое главное: **Moscow Racer** действительно здорово выглядит (но только если сравнивать с другими гонками, где есть виртуальная Москва, а не с передовыми образцами жанра). Имея в активе далеко не самые лучшие на сегодня модели и текстуры, игра все-таки умудряется радовать глаз. Возможно, все дело в освещении и цветовой палитре, очень напоминающей ранние версии *Need for Speed*, но виртуальная Москва нигде еще не выглядела так хорошо и уютно. Красивые теплые цвета летнего вечера, придающие особое очарование старым кирпичным стенам города. В такие моменты становится досадно, что нельзя просто взять и ехать куда вздумается — пространство в игре ограничено предельными трасс. По ним движется трафик, ездят полиция, работают

светофоры, но для нас они всего лишь помехи на дороге, а не часть города. Так что волей-неволей приходится выбирать себе автомобиль и начинать гонку. К несчастью, в выставочной версии практически отсутствовали искусственный интеллект и внятная физическая модель. Из-за этого наши соперники регулярно застревали в заборах и пытались ехать против движения, а наше авто испытывало сильный дефицит инерции и дергалось при поворотах.

Решив отложить уроки экспериментального городского вождения до следующего знакомства, мы сосредоточились на изучении автопарка. И тут тоже было на что посмотреть: все машины поделены на три категории — бизнес-седаны, городские спортсмены и дорожные элитные суперкары. Прокатиться можно будет на Ferrari, Lamborghini... то есть не совсем

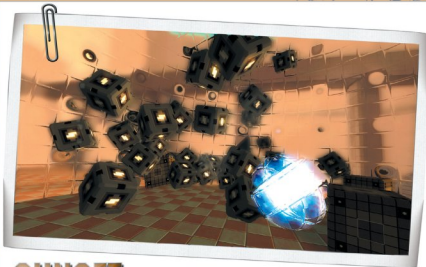
так: все машины в игре не имеют лицензий, но максимально похожи на знаменитые прообразы. В текущей версии сходство практически портретное, но впоследствии модели придется чуть изменить, дабы не было проблем с производителями. Полиция, в свою очередь, поголовно укомплектована новенькими Audi A6, только им может не повезти еще крупнее: сейчас как раз решается вопрос об участии в игре сил порядка. Дело в том, что идеология **Moscow Racer** далека от безбашенных звездозвонов со сбиванием фонарных столбов и тараном полицейских кордонов. Авторы игры из студии **IRS Games** собираются сделать гонки чуть ли не по правилам «Формулы-1», в которые дуэли с ДПС совершенно не вписываются. Улицы большого города, впрочем, не вписываются туда еще больше.

Так или иначе, подход у разработчиков серьезный: масса настроек, обучающий режим, вид из кабины и непременно напоминание о том, что пристегиваться во время езды — строго обязательно. Главная же проблема **Moscow Racer** пока в том, что он еще далек от состояния, когда можно оценивать шансы на успех. Многие вещи в игре еще не приняли законченный вид (как те же автомобили), а некоторые только предстоит сделать. В планах у разработчиков, впрочем, уже есть аддон с реальными машинами (будет лицензия как минимум от двух крупных концернов) и трассами в нескольких городах мира. А нам бы пока дожидаться выхода первой части, тем более что ее обещают выпустить уже этим летом-осенью. Гнать коней в данном случае явно не стоит, ведь кое-какой потенциал у игры все же просматривается. — **Игорь Асанов**



Что же это за место такое, у которого паркуются только на «Ламборгини»?

В текущей версии машины неотличимы от реальных прототипов.



SUNSET

ЖАНР: РУССКИЙ ОТВЕТ PORTAL
ИЗДАТЕЛЬ: ОТСУТСТВУЕТ
РАЗРАБОТЧИК: AUTUMN GAMES
ДАТА ВЫХОДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНА

В России лотихоньку начинают формироваться то, чего нам отчаянно не хватает, — осязаемая инди-культура. С интервалом в несколько месяцев мы сначала открыли для себя Hammerfall (российский финалист Independent Games Festival 2008). А теперь вот Sunset. Расположенный на ярмарке проектов среди надуманных названий еще несостоявшихся студий, Sunset демонстрировался под скромной вывеской «Егор Резенов». Autumn Games, указанная в графе «разработчик», — это и есть Егор, один человек, отвечающий в проекте за все, кроме музыки. Sunset очень быст-

ро прокатился по КРИ под кодовым названием «русский Portal». Это не совсем так. Егор действительно является вторым человеком, который выступил в свежесформированном жанре first person puzzle. Главный герой игры так же, как и в Portal, является обладателем престранного агрегата, который снова придумали как будто бы дизайнеры Apple California. На этом сходство заканчивается.

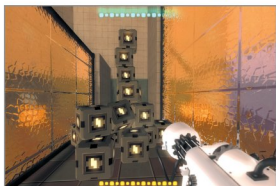
Ваше единственное оружие в Sunset служит совершенно другим целям. Sunset — физико-математическая головоломка от первого лица, где задачей является преодоление цепи препятствий на каждом уровне. Делать это предлагается, используя различные геометрические примитивы и особенности местного пространства.

Основной фокус состоит в том, что ваше, так сказать, оружие вбирает в себя, скажем, десять небольших кубов, а выплевывает один гигантский. Или, наоборот, сферу. Ну и дальше начинается: полупрозрачные фильтры, которые пропускают вас, но не пропускают никакие объекты. И наоборот — фильтр, пропускающий те самые кубы, но не пропускающий вас. Слобжустроенные уровни, где вы комбинируете между собой геометрические примитивы, ставите друг на друга и пробуете, пробуете, пробуете. Или вот огромная полупрозрачная сфера, внутри которой устроена невесомость. Sunset — это эротический сон любого Мориса Корнелиуса Эшера. В воздухе кружат кубы, откуда-то сверху льется золотистый свет, играет фортепиано.

В основе Sunset — технология Newton Game Dynamics (www.newtondynamics.com), та самая, благодаря которой достоверно воплотились слизи и табуретки в диалоги Penumbra. Тут происходит примерно то же самое — все эти кубы и сферы стукуются, падают и ставятся друг на друга крайне убедительно. И это одно из главных преимуществ Sunset — достоверность, осязаемость декораций. Мало какая из российских игр выглядит столь же плотно и не оставляет ощущение, что вы сейчас чихнете — и окружающее пространство развалится на части. Это притом что Егор работает в самом, наверное, сложном жанре геометрической абстракции.

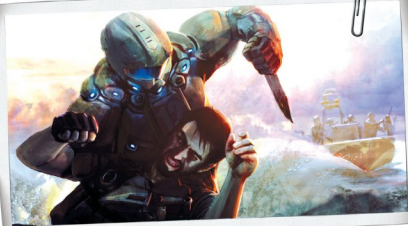
Наконец, Sunset приятно выглядит. Аккуратный дизайн, в воздухе кружат какие-то лепестки, на странном оружии вертятся шестеренки, пространство преломляется через полупрозрачные фильтры — все по-взрослому.

Это, пожалуй, самый приятный сюрприз КРИ, игра колоссального потенциала, который очень легко испортить. Авторам Portal в свое время бесконечно повезло — их заметили Valve. Егору точно так же нужен понимающий, умный издатель. который поможет привести в порядок уровни, добавит интересной архитектуры, причешет структуру, поправит баланс и оставит вот этот характерный абстрактный физико-математический привкус, если вы понимаете, о чем мы. И тогда все получится, и будет финал IGF, будет признание, будет надписи «русский Portal» на коробке с игрой. Нужны только внимание, аккуратность и талант. У Егора все это есть — очень надеемся, что найдется и у его издателя. — Олег Ставицкий. ■



Глядя на эти скриншоты, не забывайте, пожалуйста, что Sunset сделана силами одного человека.

Слева и справа как раз те самые пространственные фильтры.



UNDERWATER WARS

ЖАНР: ЭКШЕН-АКЦИЯ
ИЗДАТЕЛЬ: НЕ ОБЪЯВЛЕН
РАЗРАБОТЧИК: BIART
ДАТА ВЫХОДА: 2009 ГОД

Редкий журналист долетал до убежища BiArt на КРИ: стэнд студии расположился в одном из самых дальних уголков выставки, и дойти туда, минуя такие колоритные стэнды, как у GSC Game World или «Операции «Багратион», могли только сильные духом. Но этих отважных людей ожидала награда: игра намечается довольно интересная.

Конечно, нужно сделать несколько важных пояснений. BiArt — те самые люди, которые полтора года назад выпустили замечательную игру «Дайвер: В поисках Атлантиды» — чуть ли не единственный в своем роде симулятор профессионального ныряльщика. У руля

компании стоят самые настоящие дайверы, так что, несмотря на общую технологическую бедность, «Дайвер» содержит главное: ощущение настоящего подводного погружения, серьезный подход к симуляторной составляющей, лицензированное оборудование и все то, за что у нас в журнале принято хвалить.

Но с Underwater Wars разработчики как будто решили резко сменить курс. Вместо медитативного разглядывания рыб и тонизирующих заплывов по коралловым рифам нас ожидают жесткие перестрелки и акробатические этюды на реактивном ранце. Перед нами никакая больше не симулятор, а самый что ни на есть экшен. От третьего лица и в недалеком будущем.

Началось все несколько лет назад. Работая над «Дайвером», BiArt удалось започнуть

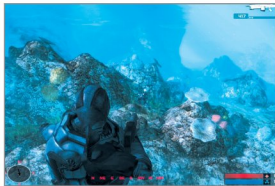
в руки кое-какие видеоматериалы о работе спецназа в подводных условиях, в частности американского спецназа Navy Seals. Примерно тогда же стало ясно, что этого материала хватит на полноценную игру.

За минувшие после этого пару лет Underwater Wars заметно возмужали и выросли до технологической демоверсии. На КРИ нам показывали уровень, где мускулистый мужчина в обтягивающем костюме (подозрительно похожий на тот, что был в Crysis) бегал по какой-то пристани, расстреливал в упор невнятных террористов и скакал по контейнерам, используя реактивный ранец (кстати, под водой он тоже работает). Все это ничуть не поражало воображение, но вот когда наш безымянный герой нырнул под воду, игра буквально перевер-

нулась с ног на голову. Выяснилось, что на дне морском боевая часть не только не заканчивается, но и активно продолжается: там, в море, водится масса агрессивных акулангистов, которые ни за что не дадут нам покоя. К релизу обещают еще и акул, а также специально обученных дельфинов-людоедов и морских котиков-убийц (это не шутка!).

Разработчики утверждают, что соотношение сухопутных и подводных миссий будет примерно равным. И это очень необычно. Традиционно, оказавшись под водой, герой попадает в какую-то чуждую и зыбкую среду, где не то что стрелять — ориентироваться крайне сложно. В Underwater Wars все иначе: разработчики имеют богатый опыт моделирования подводной среды и вполне способны сделать нам интересно. Тактический простор, между прочим, богатейший: под водой совершенно другая физика, а значит, принципиально иные условия и стратегия боя.

Обещаний, как водится, туча. Нам сулят и секретные операции на подводных базах, и управляемые компьютером соратников, и упражнения с гарпуном, и несколько разновидностей техники. Ну и набор иного лихора — корректную физику от AGEIA на пару с поддержкой DirectX 10. Как все это будет выглядеть в итоге, пока еще очень рано говорить. Надевемся, что к августовской выставке в Лейпциге (там же будет объявлен и западный издатель игры) ситуация прояснится. Пока проект выглядит интригующе: так много внимания подводным боям сейчас не уделяет никто. Настрой у BiArt более чем серьезный: релиз запланирован не только на PC, но и на Xbox 360 и PSP. — **Георгий Курган.**



Как нам пояснили, джет-пак работает под водой на топливе будущего.



Иногда игра пытается прикинуться то ли Crysis, то ли Gears of War. Играться удается.



ОПЕРАЦИЯ «БАГРАТИОН»

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ИЗДАТЕЛЬ: ПОВЫЙ ДИСК
РАЗРАБОТЧИК: WARGAMING.NET
ДАТА ВЫХОДА: ОСЕНЬ 2008 ГОДА

Пожалуйста, приготовьтесь, сейчас речь пойдет об, извините, Второй мировой войне. В это довольно трудно поверить, но в 2008 году все еще анонсируются WW2-стратегии, основными достоинствами которых предлагается считать аутентичность юнитов, историческую достоверность местности и прочие энциклопедические радости. Даже если отставить очевидную риторику про «усталость аудитории и перенасыщенность рынка», остается простой человеческий вопрос: сколько можно? Нет, ну правда: чтобы выступать сегодня в жанре WW2 RTS, нужно быть или компанией Relic, или Massive Entertainment. Или хорошей, вообще говоря, бе-

лорусско-американской студией Wargaming.net. Это люди, придумавшие нестыдную трехмерную варгейм-серию **Massive Assault** и собравшие на ее основе «Обитаемый остров: Последствие». То же не самую последнюю, в общем-то, игру на свете.

Презвожого сомнения, мы все-таки пришли на презентацию «Операции «Багратион» и практически не пожалели. Творческие ориентиры Wargaming.net узнаются еще до того, как они сами успевают их обозначить, — это механика **World in Conflict**, помноженная на масштаб **Total War**. На этом сравнение с творчеством **Creative Assembly** можно отставить: «Операция «Багратион» — чистой воды **World in Conflict**, только про Белоруссию. В основе — крупнейшая операция советских войск во время Второй мировой. И это, как кажется самим Wargaming.net, —

ключевое отличие их игры от момента **Massive Entertainment**. Масштаб. Там, где у шведов речь шла о десятках юнитов в кадре, белорусы выводят сотни. Танки, «катюши», самолеты, пехота (которой тут обещают вернуть потерянную мощь) — на поле боя действительно происходит внушительное движение. Поэтому основа местной механики — это не умение читать 33 строки характеристик, а умение проводить верные маневры. Wargaming.net утверждают, что постепенно, клик за кликом, они очистили управление от всех лишних телодвижений. «Операция «Багратион» управляется исключительно мышью, и от вас потребуется самый минимум физических усилий. Юниты (упакованные, разумеется, в сквады) сами понимают, когда им бросать гранату, когда стрелять из пулемета, а когда — из

пушки. В общем, белорусы делают настоящий симулятор командира, где задачей игрока является планирование маневров. Вам фактически нужно понять, какими войсками с какого фланга взять — все остальное должен взять на себя AI.

При этом внутри игры все это время происходит сложная математика — повреждения считаются не исходя из абстрактных хит-пойнтов, а на основе толщины брони, скорости ветра и прочих характеристик. Такая автоматизированная версия «Второй мировой» без таблиц и системы морали.

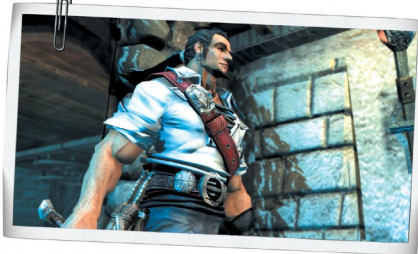
Здесь же, в лучших традициях нашего игропрома, трупники которого все никак не определяются, для кого же они делают свою игру, предусмотрен так называемый «казуальный режим». Это когда половина характеристик перестает учитываться, а вы просто управляете вашей войска куда следует, после чего нажимаете на специальную кнопку и смотрите кино. Тут «Операция «Багратион» начинает играть графическими мускулами: камера трясется от взрывов, следит за пикирующими бомбардировщиками, демонстрирует отлетающие башни с максимально выгодных ракурсов. Кинематографичность можно будет настроить в диапазоне от 1 до 10.

У «Операции «Багратион» на сегодня имеется две серьезные проблемы. Во-первых, игра все-таки опоздала, и с этим ничего не поделаешь. Во-вторых, Wargaming.net не хватает бюджета, лоска и приключения тех же **Massive Entertainment**, поэтому все сравнения с **World in Conflict** сегодня будут явно не в пользу белорусов. С другой стороны, с точки зрения качества исполнения это, пожалуй, лучшая и самая современная RTS, созданная на территории бывшего СССР. То же, вообще говоря, результат. — Олег Ставицкий.



Главная технологическая претензия к «Багратиону» — взрывы совершенно не могут конкурировать с **World in Conflict**.

Деньги, счетчик которых можно разглядеть в правом верхнем углу, возможно, появятся только в мультиплеере.



КАПИТАН БЛАД

ЖАНР, УДАЛОЙ ПИРАТСКИЙ СЛЭШЕР
ИЗДАТЕЛЬ, ТС
РАЗРАБОТЧИК, ТС, МОРСКОЙ ВОЛК
ДАТА ВЫХОДА, КОНЕЦ 2008 ГОДА

Ни одна отечественная вы- ставка не обходится без игр из категории «мы строили, строили, строили, строили, строили, но так пока ни фига не построили». В числе прочего к ним традиционно относили «Морского охотника» и «Капитана Блада» от компаний «Акелла» и «1С». Первая вот уже много лет разрабатывает морские игры, вторая их исправно из- дает. После череды запутанных разбирательств между этими компаниями «Морской охотник» вместе с командой целиком достался «Акелле», а «Блад» (вместе с командой опыта же) перешел в собственность «1С».

Результат? «Охотник» выгля- дит все так же, как один, два или

три года назад, а вот «Блад», ко- торый и раньше привлекал наше внимание, сделал настолько ка- чественный шаг вперед, что мы смело включаем игру в наш список «новых русских имен». Когда берешь в руки геймпад (а с кла- виатуры такие игры традиционно управляются хуже), то моментально узнаешь в «Капитане Бла- де» God of War, самый лучший слэшер на сегодняшний день родом с приставок семейства PlayStation. Естественно, здесь нет того уровня исполнения, того масштаба и той ярости, которыми славится God of War, но сама механика воспроизведена доста- точно точно, а это уже само по себе немалое достижение. Ну, то есть так это выглядит: рубим ис- панцев, рубим испанцев, рубим испанцев, рубим босса, рубим ис- панцев, еще немного рубим ис- панцев, потом расстреливаем

плывущие к берегу шлюпки ис- панцев и рубим тех, кто до бере- га все-таки доплыл. Есть разные виды ударов, есть разные комбо, есть многоствольный пистолет, который долго перезаряжается, но почти всегда убивает наповал, и есть бомба, которая вышибает дух из целой толпы противников. Врагов много, но драться не то чтобы сложно, главное — успевай атаковать сразу по не- скольким направлениям, а на случай, если стало совсем туго или противник совсем уж толсто- кожий и имел наглость перейти в контратаку, предусмотрены пе- рекаты, за которые отвечает правый стик геймпада. Время от времени случаются quick time events: это когда в полунинтерак- тивном ролике надо быстро на- жимать появляющиеся на экра- не кнопки, на манер все того же God of War или Resident Evil 4.

Помать интерьеры дают очень избирательно (столы, стулья, боч- ки), но в достаточной мере, жало- ваться не приходится. Напарники сражаются по-настоящему, а не для вида, когда же дело доходит до морских баталий, становится совсем весело: кораблики легко и быстро скользят по воде, палат практически не переставая и так же быстро превращаются в щепки. Ничего общего с долгими и затыну- тыми дуэлями из «Корсаров».

Превратиться из просто хо- рошей игры в игру, скажем так, восьмидесятилетнюю «Бладу» в его нынешнем виде мешает несколь- ко вещей. Во-первых, процесс получается довольно однообраз- ный: одинаковых врагов слишком много, и порой их слишком много вообще. Подходишь к ка- ким-нибудь воротам, а на тебя сверху падает четверо испанцев. А потом еще четверо. А потом еще и еще, еще и еще. У авторов God of War чувство меры срабо- тало бы еще на середине.

Во-вторых, комбо и новые спо- собности приходится покупать, как в Devil May Cry 4. Это самое худ- шее, что придумали в слэшерах за последнее время, и зачем оно здесь нужно — непонятно. Хочется просто драться, и драться красиво, а вместо этого приходится считать каждую копейку и прикидывать, что бы купить в этот раз.

«Блад» — игра не то чтобы выдающаяся, она относится к то- му очень правильному виду раз- влечений, которых в России отча- янно не хватает. Тех, что прогла- тываются одним махом, сразу же забываются, но оставляют после себя исключительно приятное впечатление. То есть получается, что у нас все-таки могут, если за- хотят. Вопрос о том, почему игры уровня «Блада» не случаются в России как минимум раз в год, предлагается считать риторичес- ким. — Игорь Варнавский.



За прошедший год (последний раз мы видели игру на прошлой КРИ) «Блад» удивительно похорошел.

В «Бладе» морские битвы оказались лучше, чем в любых «Корсарах».



ИСКУССТВО ВОЙНЫ

АФРИКА 1943

ЖАНР: СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ИЗДАТЕЛЬ: 1С
РАЗРАБОТЧИК: 1С
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2008 ГОДА

В миссии «1С», должно быть, с некоторых пор появился пункт «приучить публику к варгеймам». За последнее время они выпустили как минимум две игры, призванные изменить жанр, традиционно построенный на таблицах и графиках. Это, во-первых, монструозный долговострой «Вторая мировая», а во-вторых, «Кодекс войны» — кажется, первый в истории человечества красивый и дружелюбный варгейм.

«Вторая мировая» вышла игровой, мягко говоря, неидеальной. В нее были вложены все усилия и средства, так что в «1С» сейчас осуществляют операцию «перезапуск». «Искусство войны»:

Африка 1943 — это первый из целой серии (!) варгеймов, основанных на наработках «Второй мировой». Смысл остался прежним: сплав из собственно варгейма и RTS. То есть все, что предполагает жанр, вроде бы на месте, только работает в реальном времени и полном 3D.

Чтобы лучше себе это представить, вообразите обычную RTS, где вам нужно, грубо говоря, контролировать тонны параметров, следить за множеством показателей, лелеять каждого юнита и собственноручно рассаживать солдат в танки.

Первая игра серии (вторая, говорят, будет про Курскую дугу), как можно догадаться из названия, посвящена масштабной военной операции в Африке. А именно — в Тунисе. Кампаний предусмотрено аж три штуки: за американцев (под командованием

Эйзенхауэра), британцев (под командованием Монтгомери) и немцев (руководит небезвестный генерал Роммель). Всего 15 миссий плюс генератор карт. При этом, в отличие от «Второй мировой», «Искусство войны» не то чтобы следует учебнику истории до последней запятой — важные события останутся неизменными, но кое-где игровые миссии будут приукрашены в угоду геймплее.

Сравнительный анализ «Искусства войны» и «Второй мировой» показывает, что авторы делают ставку на точечные изменения и улучшения. Концепция остается практически неизменной, но ее, наконец, отполируют и заставят функционировать как надо.

Главное достижение — «1С» обещают заставить современные технологии работать на благо геймплея. То есть планируется

не просто досылать полигонов юнитам, а смоделировать достоверную баллистику, систему видимости и вообще все те вещи, которых в жанре до сих пор не было по техническим причинам.

Взять тот же искусственный интеллект. Здесь он переработан с учетом важнейшего геймплейного элемента — боев в зданиях. Вот удачный пример: во время тестирования одной из миссий английский солдат, оставшись один, забежал в дом и стал отстреливаться от немцев. В какой-то момент у него кончились патроны, и один из врагов, воспользовавшись этим, забежал в здание. Английский герой сумел в рукопашной схватке (!) победить противника, после чего подобрал его оружие, боеприпасы и продолжил бой. Кстати, на поведение врагов, как и раньше, будет влиять система морали (сюда она переехала из «Второй мировой» почти без изменений).

Кроме того, обещается, что «Африка 1943» будет избавлена от одного из серьезнейших стратегических недугов: беспомощности пехоты. Во «Второй мировой» солдаты, конечно, активно использовались для стрельбы из орудий и управления техникой, но сами по себе были практически бесполезны. Во-первых, пехота будет намного крепче (учитывается, в какую часть тела попал пуля и к чему это приведет, — боец может даже истечь кровью). Во-вторых, у солдат появятся реальные шансы изменить ситуацию на поле боя: например, незаметно прорваться к врагу и перебить всех в рукопашную. Все зависит от избранной вами тактики.

И еще один важный вопрос касается интерфейса. Авторы честно признаются, что во «Второй мировой» он был, мягко говоря, перегружен. Обещают поправить. — Илья Янович. ■



Что бы там в итоге не вышло с игрой, но минимально достоверные модели техники здесь точно будут.

Вот эти самые шорты наверняка закатаны именно так, как это делали в 1943 году.



САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ 2 В ПОИСКАХ ЧЕРНОГО КВАДРАТА

ЖАНР: РОЛЕВАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА

ИЗДАТЕЛЬ: 1С

РАЗРАБОТЧИК: 1С

ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ ВЕСНЫ 2009 ГОДА

Вдали от бурлящего потока, захлестнувшего стэнд «1С», в одном из номеров отеля «Космос» демонстрировались новые и невероятные приложения разведгруппы «Ульрь», известные также как «Санитары подземелий 2: В поисках черного квадрата». В ходе общения с руководителем отдела игровой разработки «1С» Давидом Филипповым выяснилось, что в сиквеле поменяется главный герой. На смену, извините, Кабану приходит сержант Хартман, «дипломированный специалист по рукопашному бою и применению холодного и имперского оружия, отличник боевой и политической подготовки». При высадке на планету-тюрьму

Матросская тишина он исчез в неизвестном направлении. Кабан, главный герой первой части, так и не смог обнаружить ни малейших намеков на его местонахождение. В итоге РДГ «Ульрь» была эвакуирована с планеты в составе четырех человек, Хартман же числится пропавшим без вести. Во второй части выясняется, что он сначала прятался в лесу, питаясь подножным кормом, затем предпринял попытку вернуться к посадочной капсуле, но был оплеван какой-то инопланетной гадостью, потерял сознание и оказался схвачен полицейской бандой под руководством полковника Жданова. Дальнейшие злоключения можно дорисовать в воображении без труда.

Сюжет обещают сделать более насыщенным, закрученным, но применительно к компьютерной игре, главного героя первой

части которой звали Кабан, подобные обещания звучат двусмысленно. Зато совершенно точно увеличится и количество квестов, а сами они станут разнообразнее. Основная тематика и круг общения, конечно, останутся прежними: эки, специфические диалоги и не менее специфические задания. Кого-то нужно будет обгавнять в карты, кого-то — сплоти алкоголь, а некоторых (надеясь, женщин) — пригреть на груди. Авторы обещают сохранить уровень первой части, бравура «возросшим мастерам» в написании похабных диалогов». Поздравляем, что тут можно сказать.

Руководящая и направляющая роль товарища Пучкова в сиквеле даже выросла. Вылилось это не только в специфические диалоги, но и в реализацию некоторых идей, которые значительно

повышают ценность «Санитаров подземелий 2» для жанра. Так, в игре появится два варианта прохождения. Помимо классического RPG-режима с набором опыта и повышением уровней, введен уникальный «режим Гоблина»: в этом случае мы изначально получаем максимально прокачанного Хартмана, который не будет получать опыт и повышать уровни, а выучит лишь несколько специфических умений. Зато и враги сразу же будут серьезные. То есть получается такой survival adventure, где главное не прокачка, а умение подбирать слова, искать варианты выполнения квестов и грамотно использовать нужные умения в нужных местах.

В целом сложность должна вырасти, за что будут ответственны и новые монстры. Так, нами были замечены нокие «крендели» (!) — такие аналоги нандартальцев, крайне злобные твари, предпочитающие нападать стаей. Кроме того, во второй части полностью переписан искусственный интеллект, благодаря чему персонажи научились вести себя более естественно, адекватно определяя опасность. Во всяком случае, тактики в их действиях явно стало больше. В боевой системе обнаружили комбо-удары и расчлененка. Одновременно исчезли ситуации, при которых враги, например, проминаяются при ударах в упор. Наконец, в игру завезли нормальные ролики, в которых мы видим не деревянных бураги, а вполне качественные модели персонажей.

Все крендели и кабаны, прошедшие первую часть, смогут насладиться сиквелом уже в конце этой весны: на момент проведения КРИ авторы активно собирали головные уборы и готовились к тестированию. — Кирилл Волошин.



Теперь игра будет автоматически сохраняться перед каждым диалогом, где одна неверная фраза может кардинально изменить ситуацию.



При должном старании Хартман может выбраться с Матросской тишины даже в одиночку: он сам решает, наказать кого-нибудь в наказание или нет.



СИМБИОНТ

ЖАНР: АКШЕН
ИЗДАТЕЛЬ: GIGA
РАЗРАБОТЧИК: TARGEM GAMES
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2009 ГОДА

«Симбионт» — наглядная демонстрация сразу нескольких проблем отечественного игромания. Его выдвижение, а затем победа в номинации «Самый нестандартный проект» — это наиболее странное и неочевидное, что могло случиться на КРИ. Впервые, на выставке хватало понастоящему оригинальных проектов (см. *Sunset*). Во-вторых, называть «Симбионт» нестандартным проектом могут люди, которые последние несколько лет не играют в компьютерные игры. Это такая сборная солонка из *BioShock*, *Prototype* и вообще всех акшенов про спецспособности.

Посыл следующий: весь мир порабощен и захвачен инопланет-

нянами, а главный герой кучкуется вместе с выжившими где-то в московских подземельях. Но тут выясняется, что наш повстанец заражен инопланетным вирусом, отчего он постепенно мутирует, теряя человеческий облик.

Мутация героя мутации не простые, а направленные, на манер тех, что были в *BioShock*. Происходит это так: сначала мы убиваем монстра, а затем каким-то хитрым способом вытягиваем из него генетический материал. Собрав эту ценную субстанцию в нужном количестве, можно выбрать какую-нибудь новую способность (апгрейд происходит посредством затейливой мини-игры, в которой предстоит соединять между собой органические молекулы, перестраивая структуру ДНК). Получившиеся в результате такого скрещивания возможности мо-

гут различаться по силе и эффекту. Ну а если вы вдруг останетесь недовольны итоговой мутацией, ее всегда можно изменить. Авторы, правда, говорят, что это не метод и лучше бы игроку с самого начала сосредоточиться на какой-то определенной линии самоапгрейда.

Набор спецприемов не особенно оригинален: нам рассказали про щит, закрывающий от вражеских пуль, замедление времени и некое оружие инопланетян. Считается, что, комбинируя различные способности, игрок сможет проходить одни и те же места разными способами. Например, мимо стационарных турелей можно пробегать, отгородившись щитом, а можно, ускорившись в несколько раз, промчаться мимо так быстро, что никто даже не заметит.

Кстати, по мере мутации внешний вид героя тоже будет ме-

няться. Причем конечный результат зависит от того, по какому пути развития пойдет игрок. Нам, к примеру, показали какое-то невиданное чудовище, подозрительно похожее на строгга из *Quake 2*. Однако утверждается, что этим дело не ограничится и можно будет вырастить по всему телу шипы. И маленькая ремарка: после того как персонаж окончательно превратится в мутанта, люди станут относиться к нему тем же образом, что и ко всем прочим пришельцам: как к потенциальному вместилищу пуль (до этого герой будет воевать с людьми по одну сторону баррикад и пользоваться огнестрельным оружием).

Вот, в общем, и все. «Симбионт» выглядит преднамеренным аналогом научно-фантастических B-movies вроде тех, что любит показывать канал ТВ3. Но есть один факт, который вселит в нас надежду на более или менее светлое будущее проекта. А именно — его разработчик. *Targem Games* медленно, но верно поднимают качество своих игр. Сначала была «*Магия войны*», потом *Ex Machina* и вот в этом номере совсем уж приличный *Sledgehammer* (незачисленный «Дневной дозор» в расчет брать не будем).

По большому счету *Targem Games* хорошо бы сейчас забыть про свои новаторские амбиции (игра просто не выдержит лобового столкновения ни с одним серьезным жанровым представителем) и сосредоточиться на плотном, крепко сбитом экшене. Жанр мутантеной научно-фантастической палубы от третьего лица у нас в стране практически нетронут. Поэтому перестрелки в московских подворотнях с инопланетянами могут оказаться довольно свежей находкой. Главное — не говорить никому про «самый нестандартный проект». — **Георгий Курган.** ■



Не волнуйтесь, чешую со спины можно будет убрать, если вам вдруг не понравится.

Дизайн у «Симбионта» предельно унылый, это одна из главных проблем игры.



БОЛЕЕ 100

**чисто выбритых щек
в одном баллончике геля
Gillette Series**

Товар сертифицирован.



ВЕРДИКТ

Во что поиграть



В ЭТОМ месяце

Неприличный ответ на титульный вопрос составлен, конечно, из трех букв и одной цифры: **GTA 4**. Если вы (как и мы, в отличие от сотрудников «Видеомании») ждете PC-версию колосса **Rockstar Games**, то у нас есть отличное предложение. Первый релиз из нашего списка «Самых ожидаемых 2008» — **Mass Effect**. Игра, которая займет вас как минимум до конца лета.

Если бы PC-версия **Mass Effect** случилась в прошлом году, то эта игра в значительной степени повлияла бы на расстановку в нашем итоговом топе. Ведь это, между прочим, игра года по мнению нашей «Видеомании». И вот теперь **Mass Effect** пришел на PC. **Mass Effect** — большое, умное, точное космическое приложение. Это RPG с человеческим лицом, без голых этических вопросов, без безобразных диалогов, без всего, за что этот жанр благополучно пропал у людей монотонно жаркокорых игроков. **Mass Effect** — это настоящая RPG 2.0. Яркая, динамичная, интересная, современная. В нее совершенно необходимо сыграть, если вы сколько-нибудь интересуетесь интерактивным искусством.

Следующим по важности релизом является **Sublimator**, который, несмотря на наши вошлые баллы, мы бы не рискнули рекомендовать жюри и каждому. **Sublimator** — традиционный, крестовый, Мустайлон, чья культурная и философская база гораздо интереснее самой игры. Очень красивое, интеллектуальное и нарочито безжизненное переживание. Это Юг, мегалиты, инфразвук, музыка со страшным названием **dark ambient**, ржавые механизмы неизвестного назначения, путешествие в подсознание и прочие составляющие, от которых обычно отпращиваются термический арт-хаус. **Sublimator** действительно довольно зумниа и где-то даже высокомерная вещь. На сегодня это наиболее адекватный интерактивный вариант творчества Андрея Тарковского — такая вечная осень, активные метафоры. Очень тактичное по духу произведение. Со всеми его высоченными обильными потоками, странными обожаниями, травмами и переулками. Если вас подобный опыт не пугает — надо играть.

В жанре «Боевое, но не совсем ожидаемое выступило **Turok**, который наконец доковылял до PC. Сложно что-то сказать про этот крепко сбивый, но трагически опоздавший шутер. Год назад, возможно, мы бы посвятили ему пару разворотов. Сегодня Unreal Engine 3-воина с динамизмом в низкополигональной траве в лучшем случае развлечет вас на вечер.

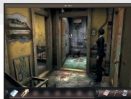
И еще один русский релиз — **Targem Games** очень медленно, но верно движется в правильном направлении. В их **Sledgehammer** можно и, наверное, нужно играть, если вы не боитесь непредвиденных смешных диалогов и общей бедности исполнения. В любом случае это сейчас единственный достойный представитель жанра «гонимое стрельбой». И это совершенно точно лучше, чем «**Death Track**: Возрождение».

На этом у нас все — мультимедийный альманах «Игровая смена» разлетается на такие мировые премьеры, что страшно и сказать. В следующем номере будет очень жарко.

Олег Ставицкий, редактор

ART OF MURDER: FBI CONFIDENTIAL

- Жанр: квест • Издатель/разработчик: City Interactive
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 500 МГц (1 ГГц), 128 (256) МБ, 32 (64) МБ видео



Art of Murder: FBI Confidential — духовный наследник Still Life.

Так же, как и в игре от **Microdots**, здесь девушка-агент ФБР ведет расследование жестоких убийств под аккомпанемент самозабвенной болтовни десятка сюжетных персонажей. Уровень исполнения, конечно, не тот: герои не такие выразительные, предписания не то чтобы оригинальные, даже возможности выбирать реплики в диалогах — и той нет. Но, несмотря на это, у **City Interactive** вышел очень даже сносный мистический детектив.

Положительных моментов несколько. Самое главное — удался сюжет. Дело не в самой фабуле: завязка как раз оригинальностью не отличается. Молодой симпатичный агент ФБР Николь Боннетт видит гибель напарника, клянется найти преступника и в итоге сталкивается с целой серией ритуальных убийств. Однако в самой истории — миллион недомолвок и полунамеков, которые как раз и задают столь нужную таинственную атмосферу. Почему наш новый напарник Ник общается с Боннетт только посредством SMS и посланий в форме оригами, которые он оставляет в разных местах? Почему так странно говорит и ведет себя шеф Николь? Зачем преступник вырезает жертвам сердца, оставляя рядом с трупами старинные монетки? В шкафу у каждого второго персонажа — целая рота скелетов. Сценаристы постоянно интригуют и подбрасывают сюрпризы: то устроит встречу с новым персонажем в потемках закрытого полицейского здания, где произошло убийство, то заставят лететь в Перу на поиски некоего археолога.

Удалась и загадка. В основном это традиционные квестовые упражнения: сбор и применение предметов, раскрытие сейфов, введение кодов, починка электричества. И все это приправлено постоянными разговорами, необходимыми для продвижения по сюжету. Изюминку придает возможность созваниваться с ключевыми персонажами по мобильнику. Все хорошо и с чувством юмора: когда нас попросят принести настоящий шотландский виски, мы просто переключим соответствующую этикетку на бутылку бурбона и, естественно, никто подмены не заметит.

Еще пара приятных мелочей: пиксель-хантинг убит на корню: возможность подсветить активные точки, инвентарь никогда не распадается от обилия предметов, которые не знаешь куда применить, наконец, управление в целом удивительно комфортно.

Конечно, по большому счету никуда особенного **Art of Murder** нам не предложит. Но это добротно сделанный квест, каких сейчас выводит не то чтобы много. Ну и напоследок будет упомянуть тот факт, что игра на голову выше любой другой игры от **City Interactive**, а это уже много. — Кирилл Волошин

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

AUSTRALIA ZOO QUEST

- Жанр: трансовая логика
- Издатель/разработчик: DreamCatcher Interactive/Aurion
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Australia Zoo — это зоопарк в Кливленде, принадлежащий вдвое известного австралийского натуралиста Стива Иреина. Сам Стив вел жизнь настоящего экстремала, регулярно снимал фильмы из серии «Охотник за крокодилами», которые показывали на канале Discovery. День его смерти в Австралии считается всеобщим днем скорби. **Australia Zoo Quest** для фигуры такого масштаба выглядит уж очень скромной. Ведь кроме радостного лица Стива в заставке ничего захватывающего в игре нет. Мы выбираем себе портрет-аватару и на протяжении всех двадцати уровней под аккомпанемент монотонных мелодий кладезь на морды мультяшной живности. Они хитовито рассыпаны по всему экрану, и наша цель — соединять зверенышей одного типа в цепочки большие трех, которые затем исчезают. Желательно делать это быстро, так как по истечении пары секунд на животное летит бабочка. Впрочем, ничем трагичнеем для счета это не грозит. Если выискивать цепочки не хочется, можно воспользоваться подсказкой. После прохождения каждого уровня нам демонстрируют краткую справку о какой-нибудь австралийской твари, а также дают посмотреть три ее фото.

Строго говоря, таких вот головоломок существует огромное множество. Эта конкретная — про австралийских животных. Если для вас это важно, можете смело покупать игру. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 4.0

HIDDEN MYSTERIES: CIVIL WAR

- Жанр: военный квест-хитинг
- Издатель/разработчик: GameMill Entertainment/Gunnar Games
- Мультиплеер: отсутствует
- Системные требования: 1 (1.5) ГГц, 256 (512) Мб, 32 (64) Мб видео



Древняя как мир игра «найди на картинке двадцать скрытых предметов» давно и прочно перебралась на интерактивные просторы. К чести разработчиков подобных игр, нужно сказать, что некоторые из них, несмотря на одноклеточный геймплей, получают довольно любопытными.

Такие, как, например, **Hidden Mysteries: Civil War**. На первый взгляд все просто — дается экран, заваленный монотонным хламом вроде бабочек, кусочков киви и тапочек Авраама Линкольна. Есть список предметов, которые нужно найти на экране, а также несколько подсказок, подсвечивающих эти самые предметы. Предметы мелкие, сливаются с фоном, так что их поиск может превратиться в пытку, если выбрать режим на время. А можно выключить таймер и обстоятельно зашелкать каждый миллиметр экрана. Периодически на экране появляются письма (некоторые зашифрованы, и их дешифровка — отдельная мини-игра), адресованные героям гражданской войны. Собирать их все — цель генерала Уолкера, то есть наша, которой мы и займемся на протяжении двадцати экранов. На фоне в это время заиграет красивая эгипетская музыка.

Такой подход к довольно скучному жанру, что и говорить, радует. Писель-хитинг на тему Гражданской войны в США — это как минимум необычно. — Александр Чепелев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

SHIP SIMULATOR 2008: NEW HORIZONS

- Жанр: симулятор
- Издатель: Lighthouse Interactive
- Разработчик: VStep
- Мультиплеер: интернет
- Системные требования: 2.4 (3) ГГц, 1 (2) Гб, 128 (256) Мб видео



Если вы уже знакомы с творчеством компании **VStep**, то есть с предыдущими играми серии **Ship Simulator**, вы непременно заметите, что в этот раз она проявила толику фантазии и придумала-таки для своего второго в жизни аддона подзаголовок: **New Horizons** («Новые горизонты»). Дополнение к предыдущей части, **Ship Simulator 2006**, по-простеки называлось **Add-On** — а здесь прямо цельные «горизонты». Звучит обнадеживающе, но на самом деле вместо новых горизонтов нам подсовывают то же самое, что и два года назад.

С точки зрения цифр предлагают следующие: 8 новых кораблей, 1 новая и 1 переделанная локация, 20 свежих миссий, мультиплеер (на который игра просто не рассчитана) и возможность потопить свое суденышко (в оригинале это было почти невозможно). Заявленное в особенности игры, цитируем, «присоединение и отсоединение барж к буксирному катеру» отнесем к чувству юмора разработчиков.

Собственно, на этом все. Сама механика игры и геймплей со времен версии 2006 года не изменились вообще. То есть если вы играли хотя бы в одну часть **Ship Simulator**, садиться за аддон особого смысла нет. А вот тем, кто игру никогда не видел, да к тому же любит корабли и неторопливый, медитативный геймплей, ознакомиться рекомендуется. Потому что подобных игр до обидного мало. — Алексей Моисеев

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 5.0

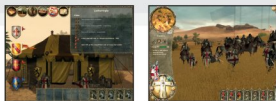
www.IGROMANIA.RU

ТВОЯ домашняя страничка

ИГРОМАНИЯ

CRUSADERS: THY KINGDOM COME

Жанр: стратегия • Издатель: Virgin Play • Разработчик: Neocore
Мультиплеер: локальная сеть, интернет
Системные требования: 2,4 ГГц, 512 Мб (1 Гб), 256 (512) Мб видео



Crusaders: Thy Kingdom Come — попытка если не перегнать серию **Total War**, то хотя бы сделать ненамного хуже. Учитывая, что прямых последователей у именитой серии, несмотря на популярность, практически нет (разве что «XIII век» от **Unicom Games**), появления **Thy Kingdom Come** многие ждали с некоторым даже нетерпением. Увы, на практике оказалось, что возможности **Neocore** несколько отстают от нынешних реалий. Итак, разработчики предлагают нам отправиться в Первый крестовый поход — тот самый, первый, который завершился для европейцев успехом. Никакой свободы творчества не предусмотрено — глобальный стратегический режим отсутствует как класс, график сражений составлен заранее и намертво приклеен к стене, миссии можно проходить только в строго определенном порядке. Кампания всего одна, и при этом отнюдь не отличающаяся гигантскими масштабами (впрочем, есть еще несколько отдельных сценариев, в которых можно поиграть и за сарацинов). Видов войск мало, как мало и самих войск: хотя **Neocore** скрупулезно перечисляет все важнейшие битвы крестового похода, происходящие на экране больше напоминают мелкие пограничные стычки.

Отчасти подобный минимализм компенсируется тем, что мы можем играть от лица пяти разных командиров. У каждого — свои бонусы, своя излюбленная тактика и свой взгляд на происходящее. Да-да, одним из главных пунктов **Thy Kingdom Come** является то, что местные герои — это не набор характеристик, а люди (реально существовавшие, если верить разработчикам). Каждый из них ведет дневник, позволяя посмотреть на войну под новым углом: один одновременно рассуждает о спасении гроба господнего, а другой в это время прикидывает, сколько понадобится телег, чтобы вывезти из Иерусалима награбленное добро.

В перебивках между сражениями, которые не отличаются от **Medieval: Total War** ничем, кроме более скромных масштабов, можно посещать лагерь крестоносцев: набирать новые отряды, закупаться экипировкой и пытаться заручиться поддержкой одной из многочисленных фракций. Союзников приходится выбирать особенно тщательно — бонусы зависят от доступа к новым отрядам до увеличения полководческого в бою опыта.

В конечном счете, **Crusaders: Thy Kingdom Come** — это неплохое, но сильно урезанное подражание творчеству **The Creative Assembly**. С приятной графикой, неплохими бойми и, как ни странно, увлекательным сюжетом. Не совсем то, чем можно скрасить ожидание **Empire: Total War**, но все равно недурно. — **Дмитрий Карасев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**

ПРОТИВОСТОЯНИЕ: ЕВРОПА 2015

Жанр: стратегия • Издатель: Руссобит-М • Разработчик: Red Ice Software
Мультиплеер: интернет, локальная сеть
Системные требования: 600 МГц (1 ГГц), 64 (256) Мб, 16 (64) Мб видео



«Европа 2015» — это такой страшненький спин-офф серии «Противостояние», очень уж явно выбивающийся на фоне этого более-менее благополучного семейства. Предыдущая часть, «Противостояние: Битва за черное золото» (тоже сработанная силами **Red Ice Software**), в 2005 году еще представляла кое-какой интерес. Но теперь, когда стратеги сделали целый ряд качественных скачков, новое «Противостояние», сделанное по тем же лекалам, морально устарело, окончательно и бесповоротно.

Итак, в центре внимания — гипотетический конфликт «Россия — НАТО». Кампания две. Отличий, впрочем, никаких: техника у обеих сторон идентична, миссии похожи. Разница лишь в том, что русским приходится чаще всего обороняться, а адептам звездно-полосатого флага все чаще предлагается идти в атаку. Локации везде однотипные, на геймплее реально влияют лишь реки и горы. То есть если уровень городской, то это не значит ровным счетом ничего: здания использовать никак нельзя, оборонять мирных жителей вовсе не обязательно. Зато можно будет увидеть рекламные щиты, обильно увешанные плакатами **Audi** или с надписями «Сочи-2014». С точки зрения геймплея «Европа 2015» номинально ничем не лучше подделок вроде **Talvisota**. Это все такая же морально устаревшая стратегия, которая происходит по пальцам звездным схемам: у вас 10 танков, у врага 10 танков и 2 пушки — значит, обходим слева, крошим пушки и пару вражеских танков, а потом веселым набегом убиваем всех остальных.

Немного спасают положение скрипты. В «Европа 2015» частенько что-нибудь происходит: неожиданно налетают самолеты, из-за границы экран материализуются вражеские войска и так далее. Увы, и тут не все гладко — алгоритм поиска пути реализован просто ужасно. Таки делают пять кругов вокруг одного и того же дерева, бусуют на месте, врезаются друг в друга, застревают между зданиями — да и вообще, делают все, кроме того, что от них требуется.

Техническая реализация под стать всему остальному. Чтобы оценить, насколько кошмарно выглядит эта игра, даже не нужно смотреть на скрипшоты. Вдумайтесь в одну-единственную цифру: движок делал ДЕСЯТЬ лет назад. Мы бы и рады сказать что-нибудь про неумирающую моду на ретро, но это вовсе не ретро никакое, а чистый архаизм.

Игра выглядит как отчаянная попытка разработчиков напомнить игрокам о великой некогда серии. Это тем более актуально, учитывая, что пятая часть игры находится в разработке (с новыми, понятно, движком). Но попытка эта вышла довольно нелепой. — **Илья Янович**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,5**

grand theft auto IV™



Теперь на Xbox 360®

Два эксклюзивных эпизода уже этой осенью.

18+

www.gta-iv.ru

©2006-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, логотип Rockstar Games R*, Grand Theft Auto, логотип Grand Theft Auto являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками Take-Two Interactive Software. ©2008 Microsoft Corporation. Все права защищены. Реклама.



Jump in.

 XBOX 360.


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!

ЖАНР Космическая опера

- **Издатель**
Electronic Arts
- **Разработчики**
■ BioWare
■ Dharma Studios
- **Платформы**
■ Star Wars: Knights of the Old Republic
■ Jade Empire
- **Издатель в России**
1С
- **Локализатор**
Snooball Interactive
- **Мультиплеер**
Отсутствует
- **Объем**
Один DVD
- **Сайт игры**
www.masseffect.bioware.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

MASS EFFECT

Георгий Курган

В жанре ролевых игр в последнее время наметились некоторые негативные тенденции. Мы бы не рисковали назвать это кризисом, но застой налицо: один-два раза в год выходит продолжения известных серий, в которых нет и намека на попытку хоть как-то развить жанр. В общем потоке выделяется разве что «Ведьмак», но эта штука настолько хардкорная и нишевая, что вряд ли повлияет на RPG в целом.

В сказках в такие моменты обычно появляется рыцарь на белом коне и всех спасает. Мы, конечно, живем не в сказке, но теперь все произошло именно так. Как вы уже догадались, имя этому спасителю **Mass Effect**, и это, кроме шуток, совершенно новый игровой опыт, нечто такое, что вполне имеет шансы задать вектор развития всему жанру.

При этом важно заметить, что **Mass Effect** берет не столько за счет новшеств в геймплее, сколько за счет более тонких материй: режиссуры, постановки, стилистики и вообще всего того, за что мы называем игры искусством. Это без пяти минут самостоятельное культурное явление, которому явно тесно в рамках понятия «игра». Это, друзья, самая настоящая космическая опера, ничуть не менее захватывающая и масштабная, чем «Звездные войны» или **Star Trek**. С одной лишь поправкой: главный герой этого эпического повествования — вы.

О ВЫСОКОМ

Очень важно, что в этот раз BioWare поместили действие игры в свою собственную вселенную: в рамки **Star Wars (Knights of the Old Republic)** и околотайской мифологии (**Jade Empire**) их произведения вписывались с трудом. В данном случае фантазия канадских разработчиков ничто не сдерживало и они получили возможность показать, на что действительно способен их творческий гений.

А способен он, как выяснилось, на многое. При попытке описать вселенную **Mass Effect** на ум тут же приходит прилагательные «огромная», «проработанная», но самое главное — «живая». Это ведь основа основ: игрок должен понимать, что он пришел не в пустынный и безжизненный мир, а туда, где до его появления произошла масса событий и где он всего лишь еще один актер второго плана. По крайней мере, поначалу.

Итак, в 2148 году человечество неспешно осваивало Солнечную систему, когда на Марсе обнаружилось нечто невероятное. А именно — следы внеземной цивилизации. Загадочные инопланетяне — протанцы — настолько далеко ушли в своем развитии, что даже поверженная расшиф-

рованные «огромная», «проработанная», но самое главное — «живая». Это ведь основа основ: игрок должен понимать, что он пришел не в пустынный и безжизненный мир, а туда, где до его появления произошла масса событий и где он всего лишь еще один актер второго плана. По крайней мере, поначалу.


 Даже самая захудалая вторичная планета в **Mass Effect** смоделирована с любовью.

Сценарная анатомия

Тот, кто последние лет пять следит за творчеством компании BioWare, без труда угадает, чем завершится Mass Effect. Какие-то детали могут меняться, но фактически все сюжетные ходы канадские разработчики придумали давным-давно (еще во времена Baldur's Gate!), а теперь с завидным упорством их эксплуатируют. Причем не меняется даже порядок их применения! Для наглядности приводим сравнительную таблицу сюжетов последних трех игр компании. (Внимание! Возможны спойлеры!)

Игра	Перевоплощение героя	Поле финальной битвы	Мнимый злодей	Настоящий злодей	Благородная цель
	Обычный человек → джедай	Гигантская космическая кузница	Дарт Реван	Дарт Малак (после того как выясняется, что главный герой и есть Дарт Реван)	Спасение Галактики
	Обычный человек → Монах Духа, Защитник Водяного Дракона	Летающий дворец Императора	Император Сунь Хай	Учитель Сунь Ли	Спасение Империи
	Обычный человек → Спектр	Гигантская летающая крепость	Спектр Сарен	СПОЙЛЕР!	Спасение Галактики

ровка их наследия подтолкнула развитие землян на несколько столетий вперед. Всего несколько десятилетий спустя люди обнаружили загадочные звездные врата, которые при ближайшем исследовании оказались целой сетью порталов для межзвездных путешествий. Все это ожидаемо привело к строительству внеземных колоний и началу освоения галактики. Однако колонистов ожидал шок: вскоре обнаружилось, что исследовать им особен-

но нечего. В известной части космоса обитал как минимум десяток разумных рас, которые давным-давно освоили артефакты протанцев (их следы ожидаемо обнаружались не только на Марсе, но и на куче других планет; систему межзвездных путешествий тоже, кстати, придумали они) и поделили космос на сферы влияния. Так называемый Совет, конгломерат из трех наиболее продвинутых рас, управляет делами галактики из Цитадели — титани-

ческих размеров космической станции, построенной опять-таки протанцами. Человечество пусти в Цитадель на правах «развивающейся» нации, а чтобы доказать свою значимость и уж тем более войти в Совет, предстоит сделать нечто из ряда вон выходящее.

Миссия по повышению престижа землян в глазах братьев по



Галактика Млечный путь. Шестнадцать секторов, по пять-шесть систем в каждом, и практически везде есть обитаемые планеты. Каково?



Каждый второй бой в игре сопровождается такими вот ошарашивающими взрывами.

Эффект от всей этой режиссуры во всех смыслах фантастический. Одно дело, когда за ситуацией наблюдаешь со стороны, и совсем другое — когда понимаешь, что от твоих действий может зависеть развитие сюжета. Атмосфера в определенных моментах натурально искрит от напряжения. Диалоги в *Mass Effect* — это не вспомогательный инструмент для скармливания вам очередной порции сюжета, а полноценная часть геймплея. К тому же крайне динамичная его часть. В эту игру никак не получается играть за чашкой чая — она призывает к решительным действиям. Поэтому нам видится особенно изящной система ответных реплик, которую придумали разработчики. Дело в том, что мы не выбираем конкретную фразу, а лишь задаем направление диалога. Это логично, учитывая, что в реальной жизни ответ рождается в нашей голове еще до того, как собеседник закончит свою мысль. Так и здесь — никаких километровых предложений, лишь емкие фразы вроде «Я не согласен», «Умри, гад!» и «Что-то ты там сказал про протестантов?». И это, в свою очередь, тоже придает беседам динамики.

Все эти художественные приемы можно смело помножить на все то, чем сильны игры BioWare: проработанные характеры персонажей и отличный графический стиль. И если второй худо-бедно передают скриншоты, то о героях игры нужно сказать особо. Разумеется, каждый из них уникален и хранит в своем шкафу целую роту скелетов. С каждым мы можем вести вдумчивые беседы (впрочем, как обычно, никто не заставляет), которые не раз и не два перевернут ваше представление о том или ином компаньоне. Вот хотя бы Рекс. На первый взгляд, он

то подается игроку. До этого ни у кого — за исключением разве что авторов *Metal Gear Solid* — не получалось рассказывать столь масштабную историю столь убедительно. Игрок буквально живет от одного диалога до другого, от скриптовой сцены к скриптовой сцене. Все остальное — геймплей, ролевая система и развитие персонажа — выступает в роли связующего звена и вспомогательного управления для разминки пальцев. Главное же — история командора Шепарда и его команды.

Постановка и режиссура в этой игре без преувеличения великолепны. Если бы в титрах написали, что игру ставил Спилберг или там Лукас, все бы поверили. *Mass Effect* видишь и ощущаешь принципиально иначе, чем любую другую ролевую игру. А ведь новшества всего ничего: BioWare просто добавили сюда то, что до этого было в любом при-

личном экшене или квесте. Вот хотя бы диалоги. Раньше в любой ролевой игре перед нами разыгрывалась сцена художественного перемигивания говорящих голов. Максимум, что могли делать персонажи, — шевелить губами, чуть-чуть двигать телом и корчить рожи. Теперь герои свободно расхаживают по комнатам и демонстрируют убедительную анимацию (в том числе лицевую, она получилась просто чудесной — достоверные эмоции в состоянии изобразить даже человекоподобная рептилия). Если в процессе разговора они поссорятся, то начнут толкать друг друга и размахивать руками, если атмосфера накалена до предела — наставят друг на друга оружие. Все это показывается сразу с нескольких ракурсов и сопровождается спецэффектами. И не забывайте главное — вы можете непосредственно влиять на происходящее!

разуму ложится на плечи командора Шепарда (фамилия остается неизменной в любом случае, а вот имя, пол, внешность, а также происхождение и воинскую специализацию можно настроить по вкусу). Однако, как вы сами понимаете, все не так просто, и «заурядная секретная миссия по добыче важного научного артефакта оборачивается историей о спасении разумной жизни в Галактике. Ничего иного, в общем, никто и не ждал (о том, почему никого не удивляет подобный поворот событий, см. во врезке неподалеку).

Несмотря на обилие клише и предсказуемых поворотов, сюжет остается одной из самых сильных сторон игры. Дело в том, как все



Периодически игра делает серьезное лицо и показывает нам зрелища вроде этих вот людей, насаженных на колья.

неразговорчивый и угрюмый наемник. Но если его разговорить, он расскажет вам много нового о своей расе (Рекс — представитель вымирающей расы кроганов, которая в былые времена наводила ужас на весь цивилизованный космос, но армия Совета разгромила их и принудительно заразила генетическим вирусом, который снижает выживаемость рождающихся детей до одного из тысячи), о своих сложных взаимоотношениях с оплом и о былых подвигах. И такая история наготове у каждого персонажа — нужно лишь уделить им время. Об уникальных квестах и наградах, которые они порой выдают, говорить тут даже как-то неудобно.

О приземленном

Наверное, вам кажется странным, что мы до сих пор не сказали ни слова о геймплее? На самом деле это вполне логично — игровой процесс, как мы уже говорили, тут если не вторичен, то уж точно не так важен, как ее художественная составляющая.

Нет, вы только поимте нас правильно: геймплей в Mass Effect чудно как хорошо. Вот только он совершенно, ну ни капельки не нов. Более того, перед нами не что иное, как... Knights of the Old Republic, улучшенный и дополненный. Такой KOTOR 2.0.

Вот как все это выглядит. В мирное время персонаж занимается шаттлными по космическим станциям и планетам. Получает квесты, общается с NPC, закупается экипировкой — все как всегда. Иногда разве что дают покататься на «Мако» — это такой бронетранспортер, шустрый и прыгунчик.

Перемещаться между мирами, как правило, можно в произвольном порядке. В нашем рас-



Чтобы не портить вам удовольствие от игры, мы ни за что не станем комментировать этот скриншот.

поржении экспериментальный космический корабль «Нормандия» и целая галактика. Одновременно бывает доступно не более двух десятков планет. При этом четыре-пять локаций сюжетные, а остальные отведены под сторонние квесты. Последние страдают эффектом **Assassin's Creed**: первые пятьдесят раз исследовать заброшенные базы и спасать шахтеров еще занято, а вот потом накатывает смертная тоска. Зато сюжет у каждого стороннего квеста (имеется в виду текстовая часть — геймплей всегда одинаковый: приехать на место и всех перебить) уникален, и изучать его всегда интересно.

Переходим к ролевой системе. Она простая, что проба, но проверенная. Есть три основных класса: солдат, инженер и, скажем так, психик. Первый умеет метко стрелять, второй — вскры-

вать замки и делать врагам пакости (вырубать защитное поле, перегружать электронику роботам, сбивать прицелы и т.д.), а третий поднимает врагов в воздух и больно бьет об стены. Кроме того, есть четыре гибридных класса. По мере прохождения квестов и убийства врагов герои набирают опыт и растут в уровнях. С каждым уровнем нам выдается определенное количество очков, которые мы вкладываем в улучшение способностей. При этом любая базовая способность со временем открывает доступ к более продвинутой; очков на все не хватает, и приходится решать, что же в приоритете. У Шепарда сверх этого есть две дополнительные возможности: убеждение и устрашение, с помощью которых он манипулирует своими собеседниками.

У вас еще не возникло ощущения дежавю? Если нет, то вот

вам рассказ о боевой системе. Она неожиданно напоминает... эххххх от третьего лица. Это не шутки: все бои происходят в реальном времени и нам нужно натурально целиться во врагов мышкой (можно выбрать уровень «помощи» в прицеливании — при минимальном игра становится почти неотличима от какой-нибудь Kane & Lynch). Принципиальное отличие одно — в любой момент вы можете нажать кнопку «пробел» и ввести игру в режим тактической паузы. Здесь отдаются приказания компаньонам (опция: чуть — атаковать, прятаться и следовать за героем) и активируются специальные возможности. Кроме того, герои



Тактическая пауза выглядит громоздко, но пользоваться ей весьма удобно.

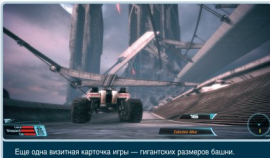




Особо побродить по Цитадели нам не дадут, но обязательно напомним, что это просто ОГРОМНАЯ станция.



Джонер — персонаж жуть и второго плана, но очень яркий. Озвучивает его, кстати, Сет Грин (создатель незабываемого мультсериала Robot Chicken).



Еще одна визитная карточка игры — гигантских размеров башни.

умеют укрываться за ближайшими корягами (в полном соответствии с последними экшен-тренажерами), бросать гранатами и вообще вести себя как настоящие спецназовцы. В последнее время такой концепцией удивить трудно, но для BioWare и ролевых игр вообще это в новинку. И (да-да, опять!) прекрасно вписывается в общий быстрый темп игры.

В сочетании со всеми прочими радостями экшен-механика превращает Mass Effect в яростную, свирепую игру, и тридцать часов (именно столько требуется в среднем для прохождения) пролетают как один.

Ну и напоследок о вещах совсем уж приземленных. Портинганием игры на PC занималась студия **Demiurge**. Изменений по сравнению с консольным вариантом практически нет, разве что оптимизировали интерфейс под управление мышью и клавиатурой (играть вполне комфортно) и изменили мини-игру, которая сопровождала открытие замков. Никакой обещанной доработки графики не случилось, но мы не особо расстроились — Mass Effect выглядит приятно и без всякой пластической хирургии.

Витязь на распутье

Сюжет Mass Effect довольно линейен, концовка всего одна. Но в течение игры нам предложат принять несколько ключевых решений, от которых будет зависеть судьба многих персонажей: кто-то получит новую должность, кто-то затанит на Шепарда смертельную обиду, а кто-то и вовсе умрет. При этом влияние на геймплей минимально, но тут очень кстати вступают в силу психологические механизмы: насколько хорошо игрок относится к тем или иным героям и готов ли он пожертвовать кем-то из них. Пример такой пограничной ситуации приведен ниже.



Итак, наемник Рекс узнает, что на планете, куда попала команда Шепарда, занимаются секретными исследованиями, которые могут спасти его умирающую расу. Однако все свежесведенные органы непременно пойдут на службу главному злодею, поэтому инкубаторы необходимо разрушить. Герои наставляют друг на друга бластеры, налицо классическая «мексиканская ничья».

Игрок при этом может:

1. **Склонить Рекса на свою сторону.** Для этого у Шепарда должен быть хорошо развит навык убеждения.
2. **Застрелить Рекса.** Самый простой вариант для плохо прокачанных героев. При этом команда теряет ценного воина.
3. **Подать другому персонажу сигнал застрелить Рекса.** С точки зрения геймплея этот вариант не сильно отличается от предыдущего.
4. **Силой заставить Рекса отказаться от своих убеждений.** Для этого, в свою очередь, Шепарду нужен развитый навык угрозы.



Mass Effect, как нам кажется, являет собой прямое свидетельство ренессанса интерактивных развлечений: игра, собранная из древних, как мир, геймплейных элементов, смотрится великолепно за счет вещей, которые еще недавно для игр были совершенно нетипичны: режиссуры, постановки и творческого потенциала сценаристов. Это очень хороший знак: постепенно в играх технологии встанут на службу игровому процессу, а не наоборот. Это далеко не первый подобный пример: такими же

были BioShock, Kane & Lynch, отечественная King's Bounty, наконец. Все это свидетельствует о рождении нового подвиды игр, которые можно будет называть искусством без загромождения совести и поправок на многочисленные «но». По крайней мере, нам очень хочется в это верить.

P.S. Кстати, локализация игры от компании **Snowball Interactive** должна появиться в продаже одновременно с мировым релизом игры на PC. Осенью к тому же ожидается специальная версия, в которой будут переведены все диалоги и включен вышедший на тот момент бонусный контент. ■

✓ РЕИНГАБЕЛЬНОСТЬ

✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

✓ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Большая, умная, красивая и небанальная RPG от BioWare. Первый претендент на звание «Игра года»

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★★★ 9,0

ГРАФИКА

★★★★★★★★ 9,0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★★★ 9,0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★★★ 9,0

РЕЙТИНГ

9,5

ВЕЛИКОЛЕПНО

Ritmix



Ritmix RF-9700

Стильный mp3-плеер

Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма

До 8 Гб памяти + слот для Micro SD

Аудио, Видео, Графика, Текст,

FM радио, диктофон

До 22 часов работы

Габариты: 86x52x12мм

Вес: 67г

www.ritmirusia.ru

www.ritmixfun.ru

цифротекa

M.video

ТОЧКА
КАТАЛОГ ИДЕЙ И РЕШЕНИЙ

СТАРТ
СЕТЬ МАГАЗИНОВ *МакСтар*
www.makstart.ru

POLARIS
НАЦИОНАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ


ВЕРДИКТ
 дождался!

ЖАНР Шутер

- Разработчик
Touchstone Studios
- Распространитель
■ Propaganda Games
■ Aspyr Studios
- Издатель в России
Новый диск
- Локализатор
Snowball Interactive
- Платформа
Серия Turok
- Мультиплеер
- Интернет
- Локальная сеть
- Оценки
- Диск DVD
- Сайт игры
www.turok.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 2,5 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 Core 2 Duo, 3 Гб, 512 Мб видео

Станислав Полякин

TUROK

Есть такая палеонтологическая шутка, что все динозавры на самом деле выглядели одинаково, просто ученые собирали их по-разному. Прелесть бренда Turok для тех, кто играет в PC-шутеры, довольно туманна. Первая игра серии под названием Turok: Dinosaur Hunter вышла в 1997 году на Nintendo 64 и была встречена там на ура. Сейчас такое явление, как консольный шутер, воспринимается совершенно нормально, а тогда, 11 лет назад, по этому поводу устроили настоящий праздник. Явно переоценив значимость своего проекта, разработчики один в один портировали игру на PC вместе с закрывающим графические брешь туманом. На PC, где в тот момент безраздельно правили Id Software и 3D Realms, игру встретили коротким «га-га-га» и забыли, хотя она, возможно, заслуживала лучшего.

Вторая часть случилась в 1999 году, и авторы явено готовились к встрече с камоватой PC-публикой. Но у нас в тот

момент были Quake 2 и Unreal, поэтому Turok 2: Seeds of Evil опять никто не заметил. Затем, в 2003-м, последовал Turok: Evolution (Turok: Rage Wars, 1999 г., и Turok: Shadow of Oblivion, 2000 г., на персональных не выходили), и тоже, собственно... В общем, с каждой новой игрой дела у охотника за динозаврами шли все хуже, и пора уже было забросить всю эту историю. Но вместо этого через пять лет ему устроили полноценное возвращение.

Ранний мезозой

От оригинальной серии сохранилось фактически только имя главного героя — Турка. И, конечно же, динозавры. Согласно новому сюжету, Турок — один из дюжины долгожизных мужиков, называющих себя Whiskey Company и борющихся за справедливость, равенство и прочие вечные ценности. С самого начала эти сомнительного вида мужчины падают на планету, которую делят между со-

бой динозавры и банда Wolfpack, в которой, как выяснилось, состоял и наш герой. Это все, что вам нужно знать о местном сюжете.

Переживав падение корабля и прочую сюжетную мишуру, Турок быстро попадает куда следует — в джунгли с динозаврами. Игра идет по законам самого обыденного шутера от первого лица, какой только можно себе вообразить. Но без задоринки: почти с самого начала мы заучиваем первое правило — не более четырех предметов в одной руке. В арсенале, помимо гранат и обязательных ножа и лука, может быть еще два ствола, которые по мере прохождения игры предлагают менять. Если б, кроме динозавров и главгероя, на планете больше никого не было, пройти игру с ножом и луком не представляло бы труда. Но, помимо динозавров, Джозеф Турку противостоят вооруженные мужланья из Wolfpack (порой летающие на вертолетах), а также монстры, которых



голыми руками не возьмешь, так что выбор оставшейся пары стволов стоит обдумывать как минимум несколько раз за игру. Динозавры на правах обычных животных поначалу сохраняют нейтралитет между вами и бойцами Wolfpack: любой человек, будь то вы или кто-то еще, в глазах хищника не более чем мясо. Подчеркиваем — речь идет о хищниках. Помимо них, есть, например, их же детеныши, атакующие редко или не атакующие вообще, или травоядные динозавры, ведущие образ жизни крупного рогатого скота.

Так вот, отстрел людей по сравнению с борьбой против



На первых порах можно позволить себе отбиваться от динозавров из винтовки, но лучше побыстрее освоиться с ножом...



...и результат не заставит себя ждать.

каких-нибудь велоцирапторов — занятие рутинное и скучное. Другое дело — динозавры. Когда на тебя, подкрavшись со спины, прыгает очередная зубастая тварь и сталкивает с обрыва, на краю которого Джозеф очень нехотят угораздило встать, Turok восклицает. Впрочем, восхищается это мимолетное, AI противника на самом деле оставляет желать лучшего, и самое большое, на что он способен, — взять относительно большим количеством с двух-трех сторон. Да что там противник — оставшиеся в живых напарники по ходу сюжета распыляются в своей неадекватности. Как правило, выглядит это так: выходишь вместе с очередным коллегой по несчастью к лагрю Wolfpack, лук наготове — есть надежда снять несколько субчиков издалека. Но после первого же выстрела коллега с характерным «ну-ка, пусти меня!» открывает пальбу с бедра. В общем, за стелс-ужимками лучше ходить в одиночку и с ножом. Ну и закрывая тему интеллекта — в лагере Wolfpack, как правило, обитают такие же недалекие, как и по нашу сторону баррикад, так что баланс выдержан идеально.

Молодо-зелено

Общее время прохождения всей истории о том, как доблестный Джозеф Туроk пока-зал всем, в том числе и своим, кто на планете хозяин, составляет от силы 3-5 часов, поэтому вполне логично поинтересоваться, успевае ли игра за это время надоесть. Зеленая масса джунглей периодически сменяется пещерами и (а как же) заводами-фабриками, задания для героя гуляют в диапазоне «иди туда — помоги ему — убей его — держи оборону». Рутинные заботы через инопланетные джунгли несколько раз разбавляются боссами. Их немного, но они довольно разнообразны для устранения даже требуют какого-то творческого подхода.

И все бы ничего, мы тут в «Игромании» довольно позитивные люди и сплеча рубим только в крайнем случае. Но есть еще разговор о графике. За картинку

вроде бы отвечает Unreal Engine 3, и здесь самое время вспомнить, что неплохие графические движки порой попадают не в самые лучшие руки. Текстуры на High и выкрученная до небес фильтрация едва ли спасут Turok — после Crysis смотреть на такие джунгли физически неприятно. Но игра мало того что бедна текстурами, она еще и криво склеена. Чтобы увидеть хоть что-нибудь, она заставляет вас выкручивать яркость до упора, но и это может не помочь — несколько раз кряду главгерой оказывался в пропасти просто потому, что черт ее знает, где она, эта пропасть, в зеленой каше. Также, прямым из 1997 года (вот уж чего не ждали), повсеместно присутствует туман.

Но и это еще не самое страшное. Вольготно раскинувшись на вашем винчестере своим тяжелым, грубым телом, Turok занимает 16 Гб (!). Известный факт, что Unreal Engine тяжеловат, но здесь эта тяжесть явно неоправдана.

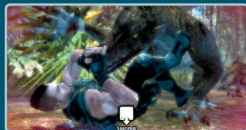


Принимая в расчет то, что графика и звук (а звучит Turok тоже посредственно) имеют немалый вес в нашем безумном мире, серию явно не стоило откапывать ради того, что получилось в итоге. С другой стороны, если сравнивать игру с теми шутерами, что последовали после неплохой, вообще говоря, первой части 1997 года выпуска, то она, пожалуй, лучше их всех. Проблема Turok, как и всех хороших шутеров, состоит в том, что им просто нет места в современной картине мира. В этом смысле творчество Propaganda Games ближе всего к BlackSite: Area 51 — в других обстоятельствах эти игры получили бы от нас гораздо более высокие оценки. Но не сегодня, когда в природе существуют Crysis, BioShock, Call of Duty 4: Modern Warfare. С другой стороны, Turok очень удачно появился сейчас, когда со времен упомянутых игр ни одного приличного шутера так и не вышло. Так что, если вы находите процесс приготовления азу из тиранозавров забавным, Джозеф Туроk для этого вполне подойдет. ■

Как приготовить динозавра

Убивать динозавров из винтовки — удел трусов. Полнотное дело, что убивать динозавра нужно ножом, и Turok всячески к этому располагает. При близком контакте с динозавром (неважно, кто был его инициатором) бой переходит в своеобразный клин, из которого победителем выходит

только один. Как правило, все решается частым нажатием левой кнопки мыши, однако при неожиданном нападении динозавра на вас игра дает подсказки внизу экрана, помогающие отпихнуть атакующего и прикончить его. Такой Dance Dance Revolution под оленью палку.



РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Пересмысление старых идей про охоту на динозавров — с хорошей мыслью, но неудачной картинкой. Наши семь баллов — исключительно в условиях сильного шутерного голодания.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 6.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

- Издатель
 - Новый диск
 - Разработчики
 - Lead Studio
 - Платформа
 - Серия «В тылу врага»
 - Вторая игра
 - Мультиплеер
 - Отсутствует
 - Оценки
 - Оценки DVD
 - Сайты игры
- www.9rta-game.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео



рат либо неменяемую RTS (см. «Монгол»), либо неменяемый не-дожид (см. «Бой с тенью»).

Механика реализована на совесть. Обычно вы управляете совсем небольшой группой солдат и парой-другой единиц танков или броневиков. Бойцы умеют примерно все то же самое, что и их коллеги из какого-нибудь «В тылу врага». Будь то способность прятаться за укрытиями, перемещаться с разной скоростью, минировать территорию (и разминировать тоже), лечить товарищей — все им по плечу. Сами по себе перестрелки чаще всего ведутся стоя на твердой земле, то есть техника здесь в большинстве своем служит для быстрого преодоления

9 РОТА

Илья Яковлев

Последние несколько лет к событиям, связанным со знаменитой 9-й ротой и войной в Афганистане вообще, приковано какое-то чрезмерное внимание. Старт был дан в 2005 году понятию каким фильмом Федора Сергеевича Бондарчука. Пока добрая половина зрителей рыдала после созерцания последних 20 минут ленты и, выходя из кинотеатра, активно дискутировала о «ненужной войне», другая половина во главе с Дмитрием Пучковым устроила свое расследование и пояснила всем, что с исторической точки зрения Бондарчук все, мягко говоря, напутал. О том, что получилось в итоге, вы уже знаете (см. наш текст о «Правде о 9-й роте» в «Игромании» №3/2008). А теперь, через три года после выхода, так сказать, первоисточника, подоспела и официальная тактическая стратегия по фильму.

Чернорабочие

Для начала напомним, какие претензии мы в свое время

предъявили к игре по мотивам документального фильма Пучкова. Это был довольно ценный для жанра шутер (получил одобрение РПЦ!), выстроенный не по классической формуле «удалая стрельба + текст о том, как все было». «Правда» действительно воссоздавала исторические события, которые предлагалось лично пережить. Такой исторический опыт, переданный в ощущениях. В идеологическом смысле все как раз прекрасно. Подкачала реализация: дебютанты **Extreme Developers** при всем старании игру просто не потянули.

У официальной игры по фильму Бондарчука проблемы ровно обратные. Ей, конечно, повезло с разработчиком. А это одна из лучших на сегодня российских студий, питерская «Леста», авторы «Стальных монстров» (которые, напомним, попали в двадцатку лучших игр 2005 года по версии нашего журнала) и «Агрессии». С визуальной точки зрения тут по большей части все хорошо: опрятные модели (особенно удалась

техника) и текстуры, вполне себе натуральный дым и, кроме шуток, потрясающие спецэффекты взрывов, которые практически не уступают **World in Conflict**. Подкачали разве что тени с освещением, но это ничего страшного, с кем не бывает.

Причин, по которой «Леста», убедительно зарекомендовавшие себя как разработчики хардкорных, самобытных и глубоких игр, взялись ваять игру по спорному отечественному боевику, может быть предостаточно. И сейчас уже не время их обсуждать. Но результат очевиден — «Лесте» явно тесно в этом формате. Разработчики, впрочем, оправдываются на официальном сайте: «Это не игра по фильму в классическом понимании, это наша попытка показать ту войну». Не верьте.

Да, надо признать, питерцы подошли к делу с особым старанием: сделали запоздавшее приложение к киноленте сложной и многогранной (лишь в теории, но об этом ниже) тактической стратегией, хотя у нас принято на этом поприще соби-



Такие плотные, яркие, густые карты для «9-й роты» редкость. В основном тут все серо и пустошно.



«Леста», как и шведы Massive, похоже, просто болны военной техникой. В хорошем смысле этого слова.



Взрывается все в «9-й роте» крайне убедительно и с полагающимся грохотом.

длинных расстояний, так как карты порой действительно большие. Бойцов можно усаживать как внутри броневика, так и на корпус. В таком случае они смогут отстреливаться, если вдруг не поспасались наравляясь на засаду. Проблема в том, что в этом случае ваши солдаты мрут оптом благодаря одному-единственному выстрелу из душманского гранатомета.

Интерфейс не подкачал, что редкость для жанра: все просто, понятно и наглядно, никаких странных подменю и нагромождений непонятных иконок нет и в помине. Вдобавок очень удобно настроены горячие клавиши.

Острые углы

И вот где-то на середине знакомства с внутренним устройством «9-й роты» (на это уходит не только скучнейшее обучение, но и первые две миссии в игре) приходит понимание того, что по строению кампании и миссий это типичная «игра-по фильму». То есть всему тому потенциалу, который у «Лесты», мягко говоря, имеется, попросту негде сбросать. Потому что «9-я рота» — это большие пустынные карты, нарезки из кинофильма Бондарчука между миссиями и банальные задания, на которые геймдизайнеры очень любят накладывать временные ограничения. Плюс динамика боев, способная по накалу страстей конкурировать разве что с текстовыми квестами. Все то, что авторы старательно выискивали для

тактических нужд, в данном формате оказалось просто бесполезным.

Вот, например, перед заданием вам дают выбрать личный состав самостоятельно. Отобрать бойцов, вооружить их по своему вкусу, взять нужную технику, и только тогда в бой. Но функция эта, полагая руку на сердце, совершенно бесполезна — сравнения здесь мелкомасштабные, и представляют собой невинную кучу-малу, а сами миссии к использованию тактики и возможностей каждого отдельного юнита никак не побуждают. То же самое со стратегическими артиллерийскими и авиаударами: вместо того чтобы заставить игрока прибегать к ним, только чтобы прикрыть отступление, мы просто поливаем предполагаемое место дислокации неприятеля огнем, если лень (или некогда — помним про таймер!) пристально изучать горы.

Понятно, что исходный материал, где в основном камера панорамировала над макетными полями, а солдаты делили джорку Белоснежке, не очень располагает к стратегической феерии. Но в конце концов, у Бондарчука было и падение самолета на военную базу, и много чего еще. А в «Лесте» как будто не могут определиться, что они делают — нормальную стратегию или «официальный продукт».

Кроме того, их действительно стоит похвалить за совершенно немаленькую камеру, которую постоянно приходится выворачивать под какими-то адскими

Еще один ракурс

На то, что на самом деле происходило в Афганистане во время военной кампании СССР, имеется несколько точек зрения. Мы знакомы как минимум с двумя — Бондарчука и Пучкова.

Но есть и третья — как афганская война виделась Вашингтону. На эту тему недавно появился чудесный кинофильм Майка Николса («Гаттака», «Оружейный Барон», «Симона») под названием «Война Чарли Уилсона». Совершенно зря снятый с широкого проката в России, он рассказывает историю конгрессмена Чарли Уилсона (Том Хэнкс), который на пару с республиканской светской львицей (Джулия Робертс) и хамоватым агентом ЦРУ убеждает правительство США



вложить в руки моджахедов серьезное оружие. С одной лишь целью — насолить СССР. Цель действительно выполнена, но Уилсон явно дает понять, что эта неадекватно витиеватая внешняя политика в итоге привела к появлению вооруженного исламского терроризма. В России легально фильм пока не вышел даже на DVD, зато одноименная книга продается повсюду.

углами. Ну и отдельный «шедевр» — это мини-карта, на которой (внимательно!) не отображена область, которую сейчас охватывает ваш экран.



Жаль, но «9-ю роту» ждет тихая, быстрая и безболезненная смерть. Возможности игры предполагают глубокую, вдумчивую и заставляющую не спать полночь тактику, но вот использовать их нигде и незачем: все миссии легкие и быстрее проходит моло-

дежким наскоком. Редактора карт нет, мультиплеера тоже, и мы сомневаемся, что это добавится в патч. Кстати о них. На момент написания этих строк первый патч уже имеется. После него бойцы, в частности, стали намного сообразительнее. Так что, если знакомство с проектом все же случилось, имейте в виду.

Что касается «Лесты» — не удивимся, если все, чему не нашлось применения в «9-й роте», всплывет в ближайшем самостоятельном проекте питейцев. Мы, если что, не обидимся. ■



Несмотря ни на что, «9-я рота» получает у нас рекордную оценку для российской игры по кинолицензии.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

60%

ДОЖДАЛИСЬ?

Потенциально крепкая тактическая стратегия, которой банально тесно в рамках стандарта «игры по фильму». «Лесты» все же существует не для такой грязной работы.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 7.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

6.0

ВЫШЕ СРЕДНЕГО



ВЕРДИКТ
ДОЖДАЛИСЬ!



SLEDGEHAMMER

Игры Асанов

Если хорошо присмотреться, можно обнаружить, что старомодный поджар автогонки, проходивший под лозунгом «растреляй-их-всех-чтобы-приехать-первым», постепенно отмирает. После *Crashday* и двух частей *Full Auto* (выходили только на консолях) ничего достойного в этой области так и не появилось, да и на будущее надежды весьма туманные. Есть версия, что в эпоху *Grand Theft Auto 4* и его аналогов, дающих игрокам гораздо больше возможностей проявить свои деструктивные наклонности, чем любой *Carmageddon*, кататься по трассам под стрелок пулеметов уже никому неинтересно.

Россия, которая с недавних пор является, должно быть, любимой страной журнала *Retro Gamer*, выступает исключением из правил. У наших разработчиков интерес к подобным играм только начал просыпаться. Во всяком случае, по количеству новинок мы точно на шаг впереди остального мира. После относительно неплохого «*Death Track: Возрождение*» у нас теперь есть *Sledgehammer*, кото-

рый совершенно свободно обходится без таких обидных прилагательных. Екатеринбургская студия *Targem Games* медленно, но последовательно учится на собственных ошибках (см. их постапокалиптические заезды на бронированных мехосах в *Ex Machina* и *Ex Machina: Arcade*). На сегодняшний день *Sledgehammer* видится лучшей их работой, и это, неожиданно, одна из лучших отечественных автогонок с оружием и без. И что особенно важно — это зачужденный представитель совсем уже казался бы забытого жанра.

У кого грузовик, тот и главный

Концептуально новая игра выглядит гораздо проще упомянутой *Ex Machina*: здесь нет свободы передвижения, множества миссий и богатого выбора транспортных средств. Но чтобы получить простое человеческое деструктивное удовольствие, все этого, как оказалось, и не требуется. Достаточно было соединить классические «рельсовые» гонки с убедительной физикой и разрушае-

мым окружением, как в любимом нами *FlatOut 2*. А заодно прибавить к этому нестыдный выбор орудий разрушения. В качестве гоночных снарядов (а заодно и средств уничтожения всего живого) здесь выступают многотонные капотные грузовики, которые вдобавок к своей внушительной внешности еще и умеют менять обличье прямо на ходу. В этом и заключается одна из самых главных особенностей здешней механики: по нажатию одной кнопки за сплошной у грузовика вырастают две авиационных турбины, за счет энергии которых можно серьезно ускориться. После следующего нажатия волшебной кнопки многотонный трансформер оштычивается металлическими шипами по периметру, а из всех возможных ниш выезжают пулеметы и ракетницы. В итоге вы постоянно находитесь перед бинарным выбором между скоростью и огневой мощью. К счастью, переключение между режимами происходит практически мгновенно.

Разработчики не стали усложнять игрокам жизни: по большому счету, каждый уро-

ЖАНР Гонки со стрельбой

- Карьера
- Бунд
- Разработчик
- Targem Games
- Платформа
- Death Track: Возрождение
- FlatOut 2
- Мультиплеер
- Локальная сеть
- Оценки
- Оценки DVD
- Сайт игры

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2.5 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 256 Мб видео



вень заточен под использование одного из режимов. Хотя с оружием, конечно же, веселее: игре нет досаждающего перекрестия прицела, отключается просто не на что — знай себе дави на гашетку пулемета. У грузовика два вида оружия: основное и дополнительное, первое используется практически постоянно, а второе позволяет выстрелить только предварительно накопив запас «прости». Как? Разумеется, неся хаос и разрушение всею вокруг. А делать это в *Sledgehammer* — сплошное удовольствие. Под колесами соревнующихся грузовиков постоянно ерзает гражданские легковушки и полиция (в некоторых миссиях вместо нее выступают бандиты), всех их можно и нужно



Местные дерби по ощущениям здорово напоминают незабываемый кинофильм «Детсадовский полицейский».



Вставать на пути такого снаряда себе дороже.



давить, не сворачивая с курса, — за это дают совсем не лишние очки. К тому же гражданские автомобили радостно мнутся и отскакивают от шипастого бампера.

Чуть сложнее бывает с дальноточными тягачами, против которых таран по понятным причинам не работает. Но очередь из пулемета (желательно прямо в цистерну с топливом) и здесь решает все проблемы. Жаль, что устроить локальный беспредел с участием сразу нескольких соперников получается крайне редко, и в этом — одна из главных проблем игры. Несмотря на чаемую разрушаемость всего и вся — а сносить можно даже бетонные колонны, — Sledgehammer явно не дотягивает до того уровня сумасшествия, когда у тебя закладывает за ушами и заставляющего случайных зрителей спугнуться вокруг монитора, бурно комментируя происходи-

щие на трассе. Тягачи в исполнении Targem Games как будто сделаны опрятными хорошистами в накрахмаленных и заправленных за пояс рубашках. Все вроде бы на месте, но там, где метафорическую педаль газа надо бы утопить в пол, Targem так, слегка подгазовывают. Что всегда поражало и продолжает поражать — ведь есть у кого поучиться. Есть FlatOut 2, где на трассе валяются телевизоры, колонны, бензозаправки, где вы с воєм пролетаете на машине через какие-то парники и ботанические сады, поднимая в воздух тысячи мелких деталей. Есть, в конце концов, консольный Burnout, где автомобильное сумасшествие доведено до абсолюта — все эти стоп-кадры во время особо диких аварий, подъемы с переворотом, фантастическое ощущение скорости... Всего этого в Sledgehammer, к сожалению, сильно недостает.



Молоток

Но зевать, в общем, тоже не приходится. Сюжетная кампания, состоящая из шести глав и встречающая нас не сложными заданиями на тему «проехать по точкам» и «разбить больше машин», уже к середине дает понять, что легкой прогулки не получится. По мере прохождения будут открываться все новые виды гонок: дерби на арене и боулинг, где в роли шара выступает наш грузовик, а кеглями служат обезвреженные легковушки. Время от времени попадаются и совсем экзотические задания вроде диверсии на блокаде, в которых нужно взять под контроль начиненную взрывчаткой радиоуправляемую машинку. Ближе к середине сложность увеличивается в разы, а гонки становятся гораздо разнообразнее: тут бы и во время уложиться, и цели уничтожить. Все главы связаны общим сюжетом, который, в худших традициях отечественных игровозодчиков, выделяется разве что обилием клише и дурной озвучкой. Но в безумной аркаде про грузовики с пулеметами все это смотрится органично и непреднамеренно смешно.

Нашим возмущениям по поводу графики Targem Games, к сожалению, так и не вняли. Все локации выглядят слишком пусто и невзрачно вне зависимости от того, что на экране: промышленные окраины, загородные шоссе или горные серпантины. При этом общий

уровень картинки совершенно не вызывает отторжения, скорее наоборот: аккуратные модели техники и неплохие спецэффекты компенсируют общую бедность. Но — опять не отделишь от ощущения, что игру делали те самые хорошисты в рубашках. Хочется разнообразия, каких-то необычайных деталей, дизайнерской выдумки. Но ее нет. Зато нет также тормозов и неприятных багов.

Боевые грузовики ведут себя в игре ровно так, как от них и ожидаешь: очень аркадно, хотя и с соблюдением основных законов физики. Управлять ими можно и при помощи геймпада, что несравнимо удобнее, чем с клавиатуры. В любом случае ощущения от управления тяжеловесной, неповоротливой, но при этом очень быстрой машиной ретранслируются практически идеально.



Sledgehammer — тот тип игр, которых пока очень не хватает российскому игропрому. Это добротный, качественный и вызывающий проект без завешенных амбиций, на него совершенно не жалко потратить несколько часов. Это все еще не мировой уровень, и мы с трудом можем себе представить западный успех Sledgehammer — конкурентоспособность не та. Но Targem Games явно развиваются, причем в правильном направлении. За это, авансом, наши семь баллов. ■



РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Targem Games из трюачников вылезли со своим Sledgehammer в крайне хорошисты. Но в нынешнем состоянии их играм не хватает размаха и выдумки.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★ 7.0

ГРАФИКА

★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★ 5.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО

UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 внедорожных соревнования в восьми регионах России.

- 4 дисциплины по реальным правилам: Джим-триал, Трофи-рейд, Джим-Спринт, Ориентирование.

- 39 автомобилей УАЗ: внедорожники в оригинальной заводской комплектации для самостоятельного тюнинга, автомобили специальных служб и эксклюзивные "прокаченные" прототипы.

- Реалистичная система тюнинга: передние и задние бампера, багажники, шноркели, защита фар и стекол, расширители арок, пороги, силовой каркас, огромный выбор резины от 31" до 38", десятки литых и кованых дисков, комплекты для боди-лифта и лифта подвески, дополнительный свет, чип-тюнинг двигателя и многое-многое другое.

- На всех трассах: реки и болота, ямы и канавы, грязевые ванны и колеи, завалы из камней и бревен, прочие "радости".

- Все необходимое для покорения виртуального бездорожья: лебедки, компрессоры, GPS приемники, пониженная передача, хабы, блокировки и многое другое.



Все подробности на сайте



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



- 15 современных автомобилей General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab и GMC. Все машины созданы по реальным чертежам.

- 5 прославленных американских ликапов: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon и GMC Sierra.

- 2 международных чемпионата, 76 трасс в пяти реалистично воссозданных уголках земли: Крым, штат Невада, Исландия, озеро Мичиган и Египет.

- Весь спектр внедорожных прелестей, десятки тюнинг комплектов, сотни запчастей и многое другое.

- Интерактивный мир: агрессивные соперники, смена времени суток, влияние погодных условий на сложность прохождения трассы и так далее.



www.4x4game.ru

ИГРЫ ПОЛНОСТЬЮ СОВМЕСТИМЫ!

Установив "Полный привод 2: УАЗ" и "Полный привод 2: HUMMER. Extreme Edition", можно воспользоваться преимуществами обоих проектов и получить дополнительные возможности. Среди них - совместимость трасс: УАЗ сюжет отправится в путешествие по всему миру, а прославленные американские джипы будут покорять российское бездорожье.



ASE avalon style
entertainment

- **Надпись**
- **Новый диск**
- **Разработчик**
- **Phantomery Interactive**
- **Платформа**
- **Myst**
- **Scratches**
- **Мультиплеер**
- **Отсутствует**
- **Оформ**
- **Оформ DVD**
- **Сайт игры**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,4 ГГц, 256 МБ, 128 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 512 МБ, 128 видео

SUBLUSTRUM

Кирилл Волошин

Впечатления от **Sublustrum** можно уложить в перефразированную строчку из Маяковского: «А вы *dark ambient* сыграть могли бы на флейте водосточных труб?» Здесь полно труб, котлов, вентилей и прочих элементов урбанистического пейзажа, а между ними висят странные звуки — то пугающие и напряженные, то убаюкивающие и плывущие в воздухе какой-то космической грустью. Это и есть *dark ambient* — музыка тревожного подсознания, которая определила в **Sublustrum** если не все, то очень многое. Эту музыку в рамках пиратского проекта **Anthesisteria** пишет непосредственно Георгий Белоглазов, генеральный директор **Phantomery Interactive**. И сама игра была вторична. Для Белоглазова она стала новым этапом экспериментов с аудиовизуальными техниками.

Еще по поводу **Sublustrum** важно знать о месте создания игры. Невский, 45 (это в Петербурге), где мы в эксклюзивном порядке прошли игру от начала и до конца, — это между «Макдо-

нальдсом» и офисом крупного банка. Тут расположены самые выдающиеся коммуналки, которые вы только можете себе представить. Длинные мрачные коридоры, увешанные веревками с бельем и заставленные старыми велосипедами; огромная кухня, где, не обращая на вас внимания, кто-то в халате читает, а кто-то жарит яичницу; туалет с феерически высоким потолком, обвисающей штукатуркой и еле-еле закрывающейся дверью — это какой-то зависший вне времени кусочек прошлого.

Эффект бабочки

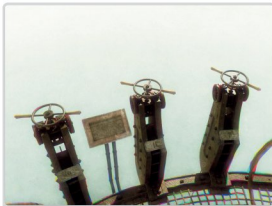
Вот об этом, собственно, и весь **Sublustrum**. Это не отстраненная, схематичная визуализация музыкальных фантазий, как можно было бы подумать. **Phantomery Interactive** сделали игру о времени, о прошлом, о мучительном желании вернуться, чтобы изменить и исправить то, что изменить и исправить нельзя. Музыка тут определила настроение, атмосферу, а за со-

держание ответственны Фрейд, Юнг и их идеи относительно способностей нашего подсознания.

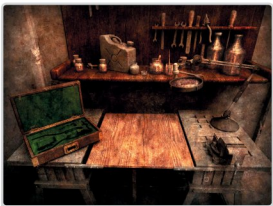
Героя зовут приехать к себе брат-ученый, чтобы сообщить нечто важное. Квартира его, судя по всему, находится в том же самом доме на Невском, 45: мрачные, давящие интерьеры воспроизведены почти дословно. Прибыв сюда, мы узнаем о скоростной кончине родственника, после чего остаемся один на один с его дневниками, его изобретениями и, в конечном счете, его подсознанием. **Sublustrum**, посредством изобретенной ученым машины, буквально перемещает вас в мир его страхов, воспоминаний и скрытых желаний. Ее создание напрямую связано с обнаружением на Кавказе мегалитов — древних каменных сооружений мистического назначения, которые, как считал брат, были делом рук некой загадочной расы. Там же, на Кавказе, он обнаружил некую траву *Albertia inodorum*: без нее машина ученого бесполезна.



Трудно не иронизировать над авторами и всеми этими упоминаниями психоактивных растений. Но, во-первых, эпизод с травой — лишь капля в море других проблем, с которыми сталкивается герой на протяжении пяти глав. А во-вторых, для нас в первую очередь важно то, что игра не превратилась в набор витиеватых галлюцинаций: здесь прослеживается достаточно четкий сюжет, осязаемые идеи, образы и проекции. Все вертится вокруг таких общедоступных понятий, как чувство вины, детские страхи, воспоминания и неосуществленные желания — не сексуальные, нет: тут все как-то более трогательно и в то же время жутко. Авторы прекрасно знают, насколько неутоленным могут быть детские импринты, записанные на подкорку мозга. И где-то в середине истории за-



Это лишь часть большого музыкального пазла.



Подобраным предметам здесь быстро находит применение.



С этим трамваем теперь и у нас связано очень трогательное воспоминание.



Визуально Substrum, конечно, завораживает.

ставляют нас пережить сильнейшее эмоциональное потрясение — пожалуй, одно из самых сильных в играх за несколько последних лет.

Вообще, мерцающий мир (это и есть подсознание брата) богат на эмоции. «Я словно застрял во времени, этот мир все знает обо мне. Он воспроизводит события прошлого, давая возможность исправить то, что хотел исправить, и пережить заново моменты счастья», — пишет ученый в своем дневнике. Несмотря на порой витиеватый антураж, это игра об очень простых и очень важных для человека вещах.

Да, Substrum, как и «Тургор», предполагает толкования: авторы явно рассчитывали на аудиторию, способную мыслить образно и видеть за конкретными визуальными иллюстрациями нечто большее. Особенно это важно в финале, который провоцирует кучу вопросов: кто тот человек, за которого мы играли, где и когда все это происходило, с кем? Но и тут Substrum демонстрирует достаточную собранность: история такова, что на финальные вопросы можно дать разные ответы, но каждый из них имеет право на жизнь, каждый дает четкое и законченное представление об увиденном и услышанном.

Музыкальный вызов

Удивительно, но собранным, четким получились и сам игровой процесс. До релиза предпола-

гать можно было разное, а в итоге это оказался классический квест в традициях *Myst*. Перемещаясь между статичными экранами, игрок собирает предметы и активирует различные механизмы. Упор именно на манипуляции с устройствами: по сравнению с иными квестами инвентарь здесь практически пустует. При этом нас не заставляют подолгу носиться со всевозможным хламом между одними и теми же локациями, чтобы взять в одном месте, а использовать через пять экранов в другом.

Набор лазов включает как старые, проверенные временем приемы, так и собственные наработки Phantomery Interactive. Варить желе в колбах, искать части устройства, а потом собирать его по изученной схеме, подбирать код к сейфу, крутить вентили и нажимать рычаги, чтобы где-то что-то заработало, — все это мы проходили. А вот настраивать огромный, размером с дом, музыкальный инструмент, ориентироваться на ветер и едва уловимое пение струн, чтобы в итоге распустились некие металлические цветки, — это уже совершенно новый, уникальный опыт. Ну и, конечно, очень свежо работает механика с возможностью произвольного перемещения между

временными пластинами, чтобы, например, взять предметы в прошлом, а применить их уже в настоящем.

С логикой в целом все хорошо. В большинстве случаев она вполне осваивается на бытовом, интуитивном уровне. Если вы не прочитали описание растения, то не сорвете его; если не нашли карту, где отмечено нужное место, то ничего там и не найдете.

Но это не значит, что игра проста. Здесь нет поблажек, ко-

торыми так грешат некоторые временные квесты: предметы нельзя подсветить, микроволновых подсветить сказок никто не дает, а найденные намеки и наводки частично нужно лично выписывать в тетрадку. В паре мест Substrum и вовсе бросает серьезный вызов. Особенно в фирменном музыкальном пазле. Тут авторов можно немного похвалить: логика там присутствует, но уж слишком мало игроку дают наводок и намеков на решение, заставляя действовать почти вслепую.

В остальном Substrum исключительно хорош: приличный литературный текст, выразительная игра актеров, великолепные ролики, отсутствие каких-либо проблем с управлением или инвентарем.

■ ■ ■

Неизвестно, как там с аудиовизуальными техниками, но если рассматривать Substrum в первую очередь как эксперимент по созданию игрового продукта, то он, безусловно, удался. Эти самые техники, Фрейд, Юнг, архетипы, психоанализ, мегалиты, инфразвук и трава *Albertia inodora* не подмани под себя собственную игру. Наоборот, все это логично укладывается в увлекательный квест. Тут есть и отточенная временная механика, и разнообразные пазлы, и интригующий сюжет с богатством толкования финалом, и своя уникальная атмосфера, и интересный визуальный стиль.

При этом Substrum действительно глубокая, оседающая внутри игра. Весь проект можно воспринимать как сложный музыкальный инструмент, как ветер. Он входит в резонанс с нашими внутренними струнами, заставляя сопереживать, вспоминать и задавать вопросы, на которые так хочется получить положительный ответ.

Единственное, что несколько огорчает, так это скоротечность игры. А потенциал у идеи, взятой на вооружение Phantomery Interactive, очень большой. Посему, когда Георгий Белоголовский сообщил «Игроманию», что следующим проектом питерских экспериментаторов снова будет квест, мы с облегчением вздохнули. ■

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Квест как сплошная проекция скрытого, неудовлетворенного желания изменить свое прошлое.

ГЕЙМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0

ГРАФИКА

★★★★★★ 7.0

ЗВУК И МУЗЫКА

★★★★★★ 9.0

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ

★★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

8.0

ОТЛИЧНО


ВЕРДИКТ
 ДОЖДАЛИСЬ!


Александр Чепелов

SO BLONDE

В популярном искусстве блондинка сегодня — это такой концентрат женской наивности и глупости, своеобразный диагноз. Про них снимают глупые фильмы, придумывают пошлые анекдоты, сочиняют несмешные песни. Однако образ блондинок в XX веке рисовали по-разному. Особенно удобно это отследить по кинематографу. В тридцатые годы экраны киноэкранов осветила легкая романтическая комедия «Платиновая блондинка». В 1959-м вышла эпохальная джаз-феерия «Некоторые любят погорячее» (более известная как «В джазе только девушки») со светловолосой блондин Мэрилин Монро в главной роли. В 1983-м выпорхнула чистоплотная советская комедия «Блондинка за углом». Фривольные, легкомысленные, но неглупые — таковы блондинки прошлого.

Сейчас все изменилось. В таблицах заправляет Париз Хилтон (славянский вариант — Ксения Собчак), которая периодически снимается в домашних порно и дурацких комедиях, а также портит мебель в дорогих отелях. Это — блондинка наше-

го времени. Демонстративно глупая и критически стержневая. Фильмы про них снимают соответствующие, в диапазоне от «Блондинки в законе» до «Блондинки в шоколаде».

Так вот, главная героиня **So Blonde** похожа, к счастью, на блондинок прошлого, а не настоящего.

«Блондинка у пиратов»

Французы из студии Wizarbox, включая сценариста Стива Инса (писал буквы к трем частям великопленного квеста *Broken Sword*), поступили максимально мудро. Их Санни Блонд — спелая семнадцатилетняя девчонка, обожающая шопинг и прочие дары цивилизации. В то же время она знает, кто такой Пабло Пикассо (под предлогом «проходили в школе искусств») и остроумно шутит.

Напудрив нос и воткнув в уши MP3-плеер, Санни отправляется с родителями в шикарный атлантический круиз. Небо затягивается тучами, угрожающе трещит и бьет молнией в борт лайнера, где Санни как раз флиртовала со своим кавале-

ром. От неожиданности тот задевает ее рукой и скидывает за борт. Не в черную воду, а на надутую шлюпку, которая поутру причаливает к пиратскому острову. В семнадцатый век.

Блондинка этого не знает. Проснувшись в одиночестве на заброшенном пляже, она радостно решает, что попала на курорт, и отправляется искать пятизвездочный отель. Предварительно — а как же! — умывшись и нанеся легкий макияж.

Долго блуждать не придется. После того как Санни накормит лемуру (который после трапезы получает кличку «Макс» и становится нашим верным приятелем), ее захватывают пираты под лидерством темноволосой красавицы Морган. Для большего понимания ситуации оцените мизансцену — на требования блондинки «Проведите меня к администратору отеля, я ему все выскажу!» капитанша лишь возмущенно сажает недовольную в клетку, перед этим проехавшись ей по щекам. А затем вызывает на дуэль. К счастью, литературную.

Тут *So Blonde* кричит «Аригато!» культовой серии *Monkey Island*, без отсылок к которой

ЖАНР Квест про блондинку

- Игровой движок: **Ascendia Game**
- Разработчик: **Wizarbox**
- Платформа: **Платформы**
- Сюжет: **Сюжет Monkey Island**
- Музыка: **Музыкальный**
- Особенности: **Отсутствует**
- Количество дисков: **Один DVD**
- Сайт игры: **www.soblondie-game.de**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
 1.6 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
 ЖЕЛАТЕЛЬНО:
 2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео



сегодня не обходится ни один приличный квест. Наша цель в поединке — составить больше метких анекдотов про бронетехнику, чем соперница — про блондинок. Ну и дальше все в том же духе.

Санни знакомится с загарелым мамо Хуаном (поэт и буржуа на острове), прыгая в гущу романтических отношений. Еще бы — ему можно навязать свою волю и впоследствии стать «женой владельца курорта». Но



Удивительно, но здешние негры не испытывают никаких угнетений. Вот даже поспать за работой удается.



Все внимание на скульптуру в центре. А оказывается, Хуан еще и неплохой авангардист.



Эротическая сцена! Похлеще квадратиков в The Sims.



Исконное женское, восьмидесятилетнее развлечение.

глубок отношений запутывается. На поэта давно положила глаз Моргана, готовая при случае вырвать язык сопернице. Или хотя бы отдать ее в плен пирату, держащему в страхе весь остров.

Приближаясь к целям, мы вальяжно прохаживаемся по компактному острову (пляж, джунгли, пара магазинов, злобевшая чаща, ратуша), обмениваясь колкостями, а иногда просто беседуя с островитянами. Среди них есть и нахальные темнокосые троянщики, которых Санни постоянно путает, и бабушки-банкиры-индейцы, более того — есть даже Элиас! Вернее, его подражатель, играющий рок-н-ролл на куриных бегах.

Н-Н

Почему So Blonde все-таки разочаровывает — здесь нет пестрых, как гавайские шорты, диалогов, а пираты не упражняются в показательном остро-

умии. Просто ведут себя естественно. И устало удивляются Санни с ее причудами. «Почему вы выглядите как настоящие пираты?» — «Потому что мы и есть настоящие пираты!».

Наряду с просто приятными персонажами, вроде продавщицы в магазине, попадаются и экстравагантные весельчаки наподобие хозяйки гостиницы, сдающей Санни номерок за один дублон с тучным хряком в довесок. Ярким получились отчаянно бранящийся полугай в таверне — настоящий, пиратский. Галантный век, ничего не попишешь.

Иногда и Санни дают блеснуть своими знаниями. Например, показав рецепт приготовления настоящего капучино хозяйке таверны, за что тот даст ей карту острова и бутылку рома. Львиная доля здешних задачек состоит из таких вот товаромысленных отношений. Мы матросу полироль — он нам шило. Иногда нужно идти на хитрость, комбини-

вать предметы. Логика в основном бытовая, хотя и изрядные решения попадают. Иногда раздражает пиксель-хантинг, когда нужно в зарослях найти блошку. Ближайший ориентир — не столько Monkey Island, сколько Runaway: A Road Adventure.

Еще одна проблема — утомительный бег по локациям. Моментального перемещения с помощью карты не предусмотрено, нужно топтать на своих двоих. А часто бывает так, что предметы для одной задачи находятся в разных частях острова. Каждая область подтравливается несколько секунд, на время которых нам дают полюбоваться точеной фигурой Санни. Со временем к этим странностям привыкаешь, но игра от этого удобней не становится. Правда, к So Blonde совсем не хочется придираться.

Тем более что этот традиционный, казалось бы, квест под завязку напичкан неплохими мини-играми (за исключением частых вариаций на тему «волк ловит яйца» родом с советской забавы «Электроника»). Некоторые из них откровенно издеваются над блондинкой, подсовывая ей мужские задачи. Армстринг со здоровенным, дурно пахнущим пиратом, рубка дров (!) на время, во время которой надо уворачиваться от вороньих экскрементов (!!!). К счастью, любую мини-игру всегда можно пропустить, нажав кнопку «выиграть» (в этом случае невидимые зрители нас с вами осмистают).

Ну и, конечно, шутки на тему массовой культуры. Так, для

Санни в порядке вещей обобщать Гэндальфом чернокожего стражника, а затем возмутиться, почему это такая громкая премьера последних лет, как «Властелин колец» Питера Жексона, могла пройти мимо этого африканского чурбана.

Плюс популярный постмодернизм. В джунглях на луже нарисованы известные всем фанатам сериала «Остаться в живых» цифры, а банковский полке сидит гриб из Mario, а рыцари в чаще властно пилят «He!». В общем, Monkey Island встречает «Монти Пайтона».



Что касается картинки — нарисована она мастерски. Изогнутые формы, пышные цвета, карамельная архитектура. Трехмерные модели героев выполнены в стиле «обрубочный cell-shading», зато портреты, выскакивающие в диалоговых окнах, очень приятные. Анимация, правда, топорная.

В общем, если бы на месте Санни был молодой человек (с распространенным именем Гайбаш), то и пинали бы его по большему, и едких шуточек он набрался бы побольше. А так девушка попала на остров, обитатели которого весьма благосклонны к блондинкам. Да и сама Санни оказалась интересной — находчивой и обаятельной. So Blonde — квест в духе старой школы, который, конечно, очень легко обругать за ожидаемые шутки, за графику, за предсказуемость. Да много за что! Но, как и любой красивой блондинке, мы это ему прощаем. ■



Санни читает надписи на табличке «Мы хотим ваши деньги!» и резюмирует: «Это называется прямой маркетинг».

РЕЙРАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

So Blonde — это, так сказать, блондинка с хорошим чувством юмора. По совместительству — спокойный, традиционный квест без откровенных шуток, который берзено берут оплодую племянную.

ГЕИМЛЕЙ

★★★★★★ 7.0
ГРАФИКА
★★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7.0

ХОРОШО



IRON MAN

С PC-версией **Iron Man** вышел значительный конфуз. Как и положено брендированному продукту, игра создавалась для всех популярных платформ, включая PS2 и портативные консоли. При этом никакого разделения между ними в SEGA не проводили, а скриншоты и видеоролики показывали исключительно с версий Xbox 360 и PS3. Выглядели они, как нетрудно догадаться, довольно привлекательно.

Было также совершенно очевидно, что на хендхелдах и PS2 картинка будет гораздо хуже. Мы тут в «Игромании» предлагали, что компьютерная версия **Iron Man** будет портом с консолей нынешнего, а не прошлого поколения, и даже питали по поводу игры кое-какие надежды. SEGA продолжали публиковать сравнительные скриншоты и видеоролики, на которых наглядно было показано, что персональный **Iron Man** ничем не уступает версиям для Xbox 360 или PS3.

Как все уже, наверное, догадались, PC-версия оказалась чудовищным портом с PS2, консоли, выпущенной, на секундочку, девять лет назад. Соответственно, выглядит компьютерный **Iron Man** ужасно: рубленые топором модели, серые однообразные текстуры, чудовищная

детализация, нулевые спецэффекты, деревянная анимация, дальность прорисовки пейзажа — чуть дальше железного носа главгероя. Особенно обидно то, что PS2 может выдавать картинку значительно лучше (см. хотя бы **Ace Combat 5: The Unsung War**).

На внешнем виде беды игры, к сожалению, не заканчиваются. Есть еще один нюанс: две версии **Iron Man** (напомним, для систем прошлого и нынешнего поколения) различаются не только графикой. У них одинаковый сюжет, похожие миссии, одни и те же кат-сцены, а вот геймплей очень разный. Если версии для Xbox 360 и PS3 могут похвастаться хоть и однообразным, но адреналиновым и насыщенным экшеном с ловлей ракет руками и отправкой их обратно адресату, то наш с вами **Iron Man** — это медленное, тягучее, скучнейшее и потрассажное примитивное действо. 95% времени железный инвалид парит в вертикальном положении и нехотя отстреливает пушечки изо всех щелей врагов, которые не могут причинить Железному человеку хоть сколько-нибудь серьезных повреждений. Тони Старк (кто еще не видел кино и не читал комикс, знакомьтесь — это имя главгероя) фак-

тически бессмертен. А если вы вдруг уснете за монитором и вас за это время убьют, простенькая мини-игра вернет Железного человека к жизни.

В результате такого положения дел все потуги геймдизайнеров разнообразить процесс смотрятся комично. Энергию костюма, например, можно направлять в три русла: двигатели, броню и оружие. Стоит ли говорить о том, что все это категорически не требуется для успешного прохождения игры? Или вот еще: в арсенале Тони Старка есть целых три вида оружия — репульсатор, пулемет, ракеты, — при этом пользы от двух последних никакой.

Костюм и оружие можно усовершенствовать, и это, пожалуй, единственное, что в игре выполнено на более или менее приличном уровне. С апгрейдами нам, кстати, повезло больше, чем обладателям консолей. Там новые детали для костюма покупаются за деньги, заработанные в ходе выполнения миссий. Если вспомнить о том, что по сюжету денег у Тони больше, чем у Билла Гейтса, такое решение кажется весьма сомнительным. В версии для PC новые запчасти открываются в зависимости от частоты использо-

- Издатель: SEGA
- Разработчик: Artificial Mind
- Издатель в России/палестинатор: Софт Клаб
- Платформы: PS2, Xbox 360, PS3
- Мультиплеер: отсутствует
- Объем: 10 Гб
- Оценки: 4.0
- Сайт игры: www.ironmangame.marvel.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.4 ГГц, 512 Мб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

вания того или иного вида оружия в бою, что намного логичнее. Ну и раз уж речь зашла о немногочисленных плюсах игры — вот у нас еще управление удобнее, чем на консолях.



Выводы у нас такие: столь хамского отношения к PC-геймингу не демонстрируют даже EA Sports. Причин, по которым мы с вами получили не полноценную игру, а ее PS2-обмылок, может быть недостаточно, и мы даже как-то можем их осмыслить. Но вот о том, что выйдет на PC под эмблемой «Железного человека», предсказать было необходимо. Хотя бы из уважения к тем, кто по тем или иным причинам предпочитает ПК-консолям. ■



Примерно вот так оно и выглядит. На дворе, напомним, 2008 год.



Игре отчаянно не хватает динамики. Если бы сражения проходили на больших скоростях, итоговая оценка, возможно, была бы выше.

■ РЕИГРАЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Устаревшая, скучная и очень простая игра, не способная сослужить себе интерес дольше, чем на двадцать минут.

ГЕЙМПЛЕЙ



РЕЙТИНГ

2.0

БОГОМЕРЗИЕ

EUROPA UNIVERSALIS

ROME

Бойтесь своих желаний — они могут исполниться. Многие поклонники **Europa Universalis** давно мечтали о том, чтобы серия, подобно **Civilization**, охватила всю историю человечества. Тогда, мол, творчество **Paradox Interactive** ничем не будет уступать понятию какой-то игре Сиды Мейера. Желание действительно исполнилось, пускай лишь отчасти — античность добавили в виде отдельной игры.

Перед нами по-прежнему лоскутное одеяло карты, порезанное на отдельные провинции. В каждой из них нужно поднимать экономику, рекрутировать солдат, следить за благосостоянием граждан. На наших плечах, как всегда, лежит ответственность за все, начиная от религиозных взглядов населения и заканчивая отклонениями на развитие науки.

Вступить в игру можно в любой момент между Пуническими войнами и началом правления Октавиана Августа. Если не вмешиваться в происходящее, то история так и будет развиваться своим чередом. Впрочем, куда интереснее переписать ее на свой лад: показать царю Пирру, как нужно одерживать победы, объединить разрозненных греков в Афинскую империю или просто

попытаться выжить в роли маленькой средиземноморской колонии. Тем более что финальная цель в **Europa Universalis: Rome** отсутствует в принципе — каждый сам решает, как управлять государством. Помочь в этом призваны исторические персонажи — будучи назначены на одну из должностей, они дают соответствующий бонус. Но если их оставить без внимания, вполне способны поднять мятеж...

Других изменений сначала не замечаешь вовсе, но спустя какое-то время становится понятно: все не так просто. Точнее, наоборот — **Europa Universalis: Rome** является наименее уютной игрой из всего семейства. Именно с нее новичкам следует начинать знакомство с серией. Здесь даже можно (поразительная для **Europa Universalis** ситуация!) вплотную приблизиться к завоеванию всего игрового мира. Не надо думать, что это какое-то потаенное достижение. Шедь просто отскети то, что было не нужно. Окончательно была ликвидирована необходимость разгребать тоны различных сообщений, которые очень досажали в предыдущих частях игры. Научные открытия в основном дают бонусы к тому, что уже име-

ется, избавляя от необходимости затевать перестройку после каждого серьезного исследования.

До минимума сократились военная часть игры: каждая страна владеет лишь несколькими типами конютов (зато они действительно различаются). На экране появилась специальная панель, на которой отображаются все доступные вам отряды и корабли. Раздражает лишь одно — противник завел привычку храбро отступать, понеся самые незначительные потери. Это выплывает в необходимость гоняться за ним по всей карте, каждый раз отщипывая по кусочку.

Просчетов тоже хватает, и главный из них — дипломатия (опять же невиданное для **Europa Universalis** дело). Никаких тонкостей вроде возможности предложить вассальное положение, никаких возможностей извлечь пользу из союза с кем-то, никакой логики в решениях AI — такового подхода от **Paradox** никто не ожидал. Врагом номер два становится управление, которое порой ставит неразрешимые задачи. Например, войска, приступившие к осаде, выбывают из-под вашего контроля до конца этого мероприятия. А если попытаться изменить направление движения

- Моделирование

- Paradox Interactive

- Модель в России

- TC

- Локализатор

- Snowball Interactive

- Покемось

- Серия Europa Universalis

- Crusader Kings

- Мультиплеер

- Интернет

- Локальная сеть

- Обзор

- Оценки DVD

- Сайт игры

www.paradoxgkz.com/rome

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,9 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео

какой-нибудь армии, солдаты окажутся отброшенными туда, откуда начали движение.

■ ■ ■

Мы подмечали это еще после нашего визита в офис **Paradox** в феврале — **Rome** выглядит богаче и опрятней воих предыдущих игр серии. При этом радикального отличия от предыдущих частей, конечно, не видно. По большому счету так можно сказать и об игре в целом — определенная работа, безусловно, проделана, но это на 95% все та же **Europa Universalis**, просто в других декорациях. На фоне общей заплотности жанра больших и умных игр (см. **Sins of a Solar Empire**, хоть это и немного другая история) **Paradox** пока бы призадуматься. ■



Europa Universalis по-прежнему напоминает игру в солдатики на политической карте. Теперь, правда, солдаты могут похвастаться неглубокой детализацией.



Трудно сказать почему, но **Rome** — самая аккуратная и вылизанная игра серии.

РЕЙТИНГ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

От смены исторического периода суть игры не меняется. Несмотря на пару недочетов, **Europa Universalis: Rome** одинаково подойдет как для фанатов серии, так и для новичков.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★★ 8.0
ГРАФИКА
★★★★★★ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★★ 7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★★ 6.0

РЕЙТИНГ

7,5

ХОРОШО



ВЕРДИКТ

Кирилл Волошин

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР

Квест

SUNRISE

Нью-Йорк каким-то удивительным образом умеет отделить историю и судьбу конкретного человека на фоне «огней большого города». Fahrenheit, The Moment of Silence, недавний Overclocked и совсем свежий Art of Murder — все они происходили в сердце Нью-Йорка, на Манхэттене. В Sunrise тоже есть пасмурный Нью-Йорк, но в довольно непривычном исполнении. Город совершенно безлюден: все жители мгновенно исчезли в неизвестном направлении.

Виноваты в казусе трое старых друзей: Райдек, Брайан и Макс. Испытывая нездоровую тягу к научным экспериментам, Нобелевской премии и всемирной славе, они решили создать специальный прибор, перемещающий предметы на расстояние. Но в расчеты вкралась ошибка: во время испытания прибор взорвался, ваза с цветами осталась на месте, зато разом опустел Нью-Йорк. Идеальнее, казалось бы, стартовые условия для отличной сюжетной интриги. И авторы действительно тщательно ее поддерживают, не раскрывают карты, водят за нос. Проблема в том, что Sunrise рождает просто поразительное по своей

силе противоястие двух острых желаний. Одно из этих желаний — дойти до конца и разобраться, что к чему, второе — забросить игру и заняться чем-нибудь более продуктивным. Например, раскладыванием пасьянса «косынка».

Дело не в пиксель-хантинге, как можно было бы подумать. Тут Sunrise, наоборот, ловко обходит привычные жанровые грабли. Инвентаря нет, сбор предметов сведен к минимуму, а теми, что подбирает герой, не нужно нежно тыкать в активные точки: ксерокопировать в нужном месте, персонаж делает все сам. Подавляющее число необходимых квестовых упражнений мы продельваем с помощью одного-единственного предмета, эдакого швейцарского ножика, где помимо острого лезвия есть отвертка и кусачки. Учтявая, что все активные точки на экране легко подсвечиваются одной кнопкой, а в игру вмонтирована столь привычная для немецких квестов система подсказок, Sunrise вроде как должен представлять собой мягкое, удобное и шелковистое приключение.

Но все портят постоянные, непрекращающиеся забеги по

кругу из одной локации в другую, которые вынужден совершать Райдек. Двое других персонажей невозможно заниматься своими делами, отдавая нам поручения: проверь улицы, принеси еды, найди адрес исчезнувшей девушки. Как правило, сделав это, мы обнаруживаем, что нужно снова возвращаться назад, и только для того, чтобы услышать очередную порцию указаний.

Все это в итоге начинает напоминать изощренный стейк на тему жанровых шаблонов. Авторы, кажется, намеренно концентрируют в одном месте привычные по многим похожим проектам упражнения, доводя их до откровенного гротеска. Во всяком случае, они прекрасно осознают, что делают, заставляя Райдека отпущать исполненные возмущения комментарии. Так, после очередного указания со стороны Брайана наш герой устало спрашивает: «Скажи честно, что я тебе сделал в прошлой жизни?» Макс и вовсе откровенно издевается: сначала он раздает советы, читая книгу на диване, а затем транслирует их прямо из туалета. Ощущение, что авторы высмеивают

- Издатели: Acclaim
- Разработчик: TML Edition
- Платформа: PS4
- Секретные файлы: Tengu
- The Moment of Silence
- Музыкальный: Outcast
- Оценки: 7.0
- Сайт игры: www.sunrisethegame.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

устои жанра, усиливают и реплики, которыми Райдек комментирует практически все действия игрока.

■ ■ ■

Все это иронизирование над жанром действительно придает Sunrise уникальности. Но с постоянными перебежками авторы перегнули палку. И вскоре комментари начинаются раздавать уже не Райдек в отношении партнеров, а игрок в отношении разработчиков. Не придает игре плюсов и совершенно топорная система скриптов: чтобы взять в туалете лежащую на видном месте тряпку, нужно выйти из уборной, подняться на крышу, ткнуть героя в горящую лампу, после чего тот скажет: «Да, без тряпки тут не обойтись!» При этом то же самое хочется сказать и по поводу самой игры. ■



Не верьте скриншотам — Sunrise на самом деле гораздо более забавная игра, чем кажется на первый взгляд.



В отличие от многих других проектов, курсор здесь меняет не форму, а цвет.

■ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

■ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

■ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

■ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Игралось, сытно и уютно — все это о Sunrise.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★★ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 7.0
ИНТЕРЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 7.0

РЕЙТИНГ

6,5

ВЫШЕ СРЕДНЕГО

UEFA EURO 2008

Защитник сборной Сан-Марино аккуратно отбирает мяч у нападающего из команды Германии, без промедлений устремляется к чужим воротам и с помощью финтов оставляет позади нескольких соперников. Пробросив мяч, уверенно набирает скорость и, кажется, входит в крутое пике. Преследователи не могут приблизиться ни на шаг. Оказавшись прямо на пустующей штрафной площадке, защитник мощно бьет почти в самую «девятку». И тут наш вратарь спокойно парирует удар. Просто с этой точки в **UEFA Euro 2008** забить гол нельзя — разработчики не предусмотрели.

EA Sports верна традициям. Весь этот цирк иммигрировал сюда из **FIFA 08** почти без изменений. Футбол здесь как резина: тягостный, скучный. Простора для импровизации практически нет. Любые попытки преодолеть защиту в одиночку за счет дриблинга, как это делал Андрей Шевченко в лучшие годы, заведомо обречены на крах. Слишком хилы футболисты, слишком много мухлюет компьютер. Если атакуете вы, неприятель мигом догонит ушедшего в отрыв нападающего и отберет мяч. Если

атакует он, даже спринт-режим не поможет сократить дистанцию. В таком случае нужно срочно активизировать другого подопечного и с его помощью блокировать оппоненту путь.

Проблема с точками удара не решена. После пяти-шести матчей отчетливо ясно, с каких позиций бить эффективно, а с каких — нет. Вот здесь может стоять хоть Роналдиньо, но гола не будет. А вон там, в паре сантиметров, достаточно и безвестного дублера из второй лиги.

Из-за ориентации на массовую аудиторию, которая ринется покупать игру благодаря ажиотажу вокруг Евро-2008, разработчики несколько снизили сложность. Дерзости противника уже не хватает, чтобы заканчивать любую контратаку ударом с выгодной позиции. Полузащита не столь четко борется за мяч. В обороне порой возникают дыры. Вратари слегка утратили в мастерстве и выхватывают стопроцентные мячи уже хотя бы как клоны Буффона, а не как непобедимые роботы. Если приноровиться к механике **UEFA Euro 2008**, стабильно останавливать противника хотя бы метрах в двадцати от ворот и пользоваться

его грубыми ошибками, то при стандартной длительности матча результат 1:0 или даже 2:0 в каждом поединке будет вполне достижимым.

И все-таки главный недуг последних версий FIFA — до безобразия унылая борьба за мяч при минимальном количестве ударов — не излечен. Динамика, точно как прежде, нулевая. В среднем за 12 минут игры (по 6 на тайм) по воротам удается пробить 4-5 раз, если, конечно, не делать этого с центра поля. Еще неприятно, что разница в мастерстве футболистов почти нивелирована. Германия и Франция, Россия и Украина... Число звезд, определяющих класс команд, вовсе не одинаково. Но по ощущениям понять, с кем играешь, невозможно.

Нетрудно догадаться, что наша версия **Euro 2008** — это порт с PS2, который выглядит как все смертные грехи разом. То есть чудовищно. Кривые футболисты, примитивная анимация, размытые болельщики. Наконец, поля, обladenные в текстуре совсем неподходящими цветами. Натуральности никакой, похоже на рисунок акварелью, а не на футбольное поле.

- Издатель: Electronic Arts
- Разработчик: EA Canada
- Платформа:
 - Серия FIFA
 - Серия Pro Evolution Soccer
- Мультиплеер
- Интернет
- Количество дисков: Один DVD
- Сайт игры: www.electronicarts.co.uk/games/13574.htm

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1.3 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2.4 ГГц, 1 Гб, 64 Мб видео

UEFA Euro 2008 не стала хуже по сравнению с FIFA 08, но EA Sports по-прежнему выступают в категории «за уполкой». Серия стоит на месте много лет, от нее отрешаются даже некогда преданные фанаты. А **Pro Evolution Soccer**, и без того не отставший ни на шаг, получает солидную фору. И дальше будет только хуже. EA Sports отменили PC-релиз **Madden NFL 09**, и в этом нет никакой трагедии, но тенденция симптоматична — издатель аккуратно выводит персоналки из игры. Вызывать к здравому смыслу бесполезно — за нас говорят продажи. Единственный способ, который мы тут видим, — коллективный бойкот спортивных симуляторов от EA и петиция на имя Питера Мура. Других вариантов пока, к сожалению, нет.



Игроки ведущих сборных Европы по-прежнему вполне узнаваемы.



Такие дыры в обороне — один из немногих шансов на взятие чужих ворот.

РЕЙГАБЕЛЬНОСТЬ

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАНОСТЬ ОЖИДАНИЙ

ДОЖДАЛИСЬ?

Очередной беззастенчивый футбол от EA Sports с гомосексуальной дозой отличий от предка.

ГЕИМПЛЕЙ

★★★★★ 6.0
ГРАФИКА
★★★★ 4.0
ЗВУК И МУЗЫКА
★★★★★ 5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
★★★★★ 8.0

РЕЙТИНГ

5.0

СРЕДНЕ

HOURLY OF VICTORY

Жанр: консервативный шутер ■ Издатель/разработчик: Midway Games / Fusion Interactive ■ Издатель в России/локализатор: Новый диск ■ Полная рецензия: «Игромания» №4-2008



Hour of Victory — это такой пришелец из прошлого. WW2-шутер, брызжащий демократическим пафосом и безбожно копирующий то **Commandos**: **Strike Force**, то **Call of Duty**. От первого ему достались три героя с «уникальными» способностями: рейнджер топкает предметы, снайпер взламывает замки, а шпион лазит по веревкам. От второго авторы взяли дробовую структуру повествования и постарались сделать игру зрелищной — не получилось. Цветастые спецэффекты, неказистая восковая архитектура, кирпичные лица у напарников — вот что выдает моторчик Unreal Engine в этой подделке. А исчезающие трупы, глупые противники (обожаясь пробовать у нас под носом, чтобы занять позицию у дальнего хлада) и ничем не примечательный мультиплеер после **Call of Duty 4: Modern Warfare** смотрятся, мягко говоря, совершенно никак.

ПЕРЕВОД: Локализаторы, видимо, сразу поняли, что за титла попала к ним в руки, и расслабились. Озвучку оставили английской, перевели лишь меню и субтитры. Причем если в оригинале буквы были нарисованы в задком военном стиле, то теперь это обычный рубленый Arial. Понять, какой шрифт был раньше, можно по названиям уровней — их переводы не сочли нужным. Еще можно загрузить английскую версию — она идет в одном комплекте с русской. Что касается качества самого перевода, то он порой хромает, хотя в целом неплох. — Александр Чепелев



СНАЙПЕР. ЦЕНА ПОБЕДЫ (SNIPER: ART OF VICTORY)

Жанр: шутер ■ Издатель/разработчик: City Interactive ■ Издатель в России/локализатор: Новый диск



«Снайпер. Цена победы» — новая игра из серии **Sniper**. В этот раз **City Interactive** предлагают нам рысью проскакать Вторую мировую в шкуре безымянного советского снайпера.

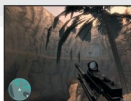
Стрельба ведется в основном из винтовки Мосина с оптическим прицелом или из дробовика в бою Mauser 98K. Автоматы и пистолеты абсолютно бесполезны в силу того, что герой умирает буквально с пары выстрелов. Вот и приходится нам ползать на ковре по горам и разоренным хуторам в поисках наилучшей снайперской позиции. Благо она, как правило, отмечена на карте. Сама стрельба из винтовки реализована на более-менее достойном уровне. Учитываются направление и скорость ветра, положение тела; есть возможность задержать дыхание, при этом замедляется время. Все остальное в игре идеально вписывается в описание «игра от City Interactive»: бледный сюжет, устаревшая графика и поведенная тлей игровой механика.

ПЕРЕВОД: Локализатор успешно справился с переводом «Снайпера», тем более что текста в игре явно немного: брифинги (формирование которых bastante заезжено «по-американски» у **Call of Duty**) да редкие реплики главного героя. Но то, что есть, переведено и озвучено вполне достойно, хотя и без локализаторских подвигот. Какая игра, такой и подход. — Артур Карпов



TERRORIST TAKEDOWN 2

Жанр: экшен ■ Издатель/разработчик: City Interactive ■ Издатель в России/локализатор: Новый диск



Очередной ура-антитеррористический шутер из серии **Terrorist Takedown** от поляков **City Interactive** никаких сюрпризов нам не подкинул. Это все тот же бюджетный экшен с геймплеем пыльной давности и рудиментарным сюжетом. Вам предстоит заурядное путешествие по пыльным арабским улочкам, которые скоро будут вызывать у нас такие же приступы раздражения, как и в свое время пляж Омеха. Не ждите от игры урганского экшена, как в **Call of Duty 4**, все куда скучнее. Из приятного в игре присутствуют более-менее сногасный графический движок **JupiterEX**, купленный в комиссионке у **Monolith**, неплохой AI врагов и приятные спецэффекты вроде частичной разрушаемости окружения.

ПЕРЕВОД: Компания «Новый диск», дабы скрыть скучную игру, решила серьезно подойти к локализации **Terrorist Takedown 2** и адаптировать его под российские реалии. Адаптации, по их версии, заключались в изменении имен и названий на русские и замене флагов на наши. И это ничего, что наши воины рассказывают на «Хаммерах» и орды по последней моде НАТО, да и российское оружие мы можем разве что силой отобрать у террористов. Главное — символика соблюдена. К самому переводу претензий нет, но таких стилистических опытов вперед видеть не хотелось бы. Кстати, в качестве бонуса на диске есть еще и первая часть игры. Борьба за демократию посвящается. — Артур Карпов



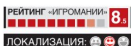
ЗАКАТ СОЛНЕЧНОЙ ИМПЕРИИ (SINS OF A SOLAR EMPIRE)

Жанр: глобальная космическая стратегия ■ Издатель/разработчик: Stardock/Ironclad Games ■ Издатель в России/локализатор: 1C/Starbreeze Interactive ■ Полная рецензия: «Игромания» №3-2008



Студия **Ironclad** в свое время обещала сказать новое слово в жанре. Не знаем, как насчет слова, а вот бодрого линка застоявшемуся жанру глобальных космических стратегий **Sins of a Solar Empire** точно дала. Пока другие с разной степенью упорства пытаются сделать RTS из **Civilization**, **Ironclad** переселили в реальное время планет **Galactic Civilizations**. Основное сходство, конечно, заключается в масштабе проработки: перед игроком рисуют огромный космический лабиринт и дают массу инструментов для того, чтобы перевернуть его с ног на голову. Море возможностей, удивительные космические сражения, отличный дизайн — в этой игре есть все, что нужно настоящему ценителю космических стратегий. Всем истинным космопроходцам посвящается.

ПЕРЕВОД: Полноценная однопользовательская кампания в игре не предусмотрена, поэтому работы у локализаторов было меньше обычного. С другой стороны, им пришлось оклеить огромное руководство, без которого в «Закате Солнечной империи» сам Сид Мейер ногу сломит. Учитывая, что все инструкции переведены грамотно, работу локализаторов можно считать удачной. Ну и новость для эстетов: за несколько недель до поступления в продажу локализованной версии игры на прилавках появились оригинальный, английский вариант. — Дмитрий Карасев



IMPERIUM ROMANUM

Жанр: экономическая стратегия ■ Издатель/разработчик: Kalypso Media / Naïm!port Games ■ Издатель в России/локализатор: Буки ■ Полная рецензия: «Игромания» №4/2008



Imperium Romanum — даже не очередной клон **Caesar**, а скорее **The Settlers** в декорациях Древнего Рима. Эта игра, как и ее предшественница **Glory of the Roman Empire**, хотя и скроена по самому стандартному шаблону, зато на совесть и радует глаз красивой графикой. Все, что от нас требуется, — выстраивать стандартные цепочки «железная руда-кузница-меч», после чего бить этим самым мечом заревавших варваров. Никакого разнообразия, зато море удовольствия от возможности самому спроектировать Рим и множество других городов древности. Причем строить можно как «с нуля», так и начав с определенного исторического периода.

ПЕРЕВОД. Локализация оставляет двойное впечатление. С одной стороны, переведено все, что нужно, без ляпов и каких-либо ошибок. С другой — не сделано практически ничего, чтобы как-то сохранить ту атмосферу дорогого исторического фильма, который во многом брала **Imperium Romanum**. Стандартные шрифты, абсолютно лишенный эмоций голос, буднично зачитывающий «Теперь постройте Коллзеи», — все это никак не способствует тому, чтобы почувствовать себя патрицием. В общем, приятно, что у наших локализаторов есть хороший уровень, ниже которого они не опускаются, но в этот раз могло быть и получше. — **Дмитрий Карасев**



WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR — SOULSTORM

Жанр: стратегия в реальном времени ■ Издатель/разработчик: THQ/Icon Lore Entertainment ■ Издатель в России/локализатор: Буки ■ Полная рецензия: «Игромания» №5/2008

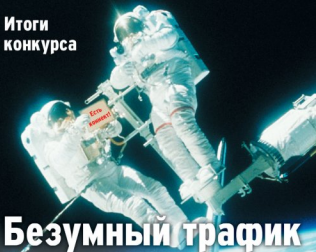


Soulstorm, возможно, последнее дополнение для первой части **Dawn of War**. Впрочем, размахом нововведений того же **Dark Crusade** тут, увы, не пахнет: **Iron Lore** (сами **Relic** ковыряние в аддонах забросили и спокойнo не делают вторую часть) просто добавили в игру две новые расы (темных эльфов и сестер битвы), немного доработали баланс и... таким-то непростым образом искоренили программный код игры — системные требования **Dawn of War** выросли в разы. Зато в **Soulstorm** дебютировали воздушные юниты.

ПЕРЕВОД: Перевод у «Буки» получился весьма неразвивший, если не сказать халтурный. В наличии странности вроде сокращений названий юнитов (Эмп. гв., Эльд., Т.Э.), а также сбои с интонациями. Чего только стоит девушка из обучающего режима, зачитывающая вполне нейтральный текст каким-то неуместно восторженным тоном. Эльдары тут и вовсе говорят почти что женскими голосами (даже особи мужского пола). Есть и другие проблемы: шрифты далеко не всегда влезают в отведенное для них место, а перевод терминов порой хромает (обычные игроки могут этого не заметить, но вот некоторые фанаты жалуются). Не знаем, как вам, а нам такой подход не нравится совершенно. — **Илья Янович**



Итоги конкурса



Безумный трафик

Дорогие друзья!

Вот и завершился конкурс «Безумный трафик», который проводился совместно с компанией МТС. Теперь мы с радостью объявляем победителей!

Итак, приз за первое место получает Олег Кожевников из г. Лениногорска.

Приз за второе место получает Павел Галуза.

7 поощрительных призов достаются следующим креативным читателям:

Андрею Тарасенко
Дмитрию Смирнов
Максиму Гаврилову
Семёну Политову из г. Тольятти
Антону Юрчаку из г. Ижевска
Вадиму Еловскому из г. Якутска
Максиму Яковлеву из г. Курска

Большое спасибо всем, кто принимал участие в конкурсе! Будем рады и в следующий раз получить от вас такие же творческие ответы! По поводу получения призов с вами свяжутся представители редакции!

Первый приз!

Nokia 5700 XpressMusic

Миниатюрный гаджет с музыкой простым повтором вашего телевизора и нажатием стрелочных и функциональных клавиш. Возможность слушать музыку вместе через встроенный стереосистему в высоком качестве. Полноценные собственные наушники с стандартным 3,5-миллиметровым разъемом. Фото- и видеосъемка на 2-мегапиксельную камеру с 4-кратным зумом и встроенной вспышкой. Просмотр видеороликов или картинок на экран OLED-системы с диагональю 2,2 дюйма, отображающей 16 миллионов цветов. Хранище от 1500 песен на карте памяти microSD объемом 2 Гб. Первая передняя камера с камерой на телефон с помощью Nokia Music Manager и переключая список воспроизведения. Отдельная клавиша для доступа к меню и возможность поправить телефон так, чтобы превратить его корпус в удобную подставку для просмотра. Загружайте контент и работайте в интернете через высокоскоростное 3G-соединение.

Второй приз!



«МТС Коннект»

это полноценный высокоскоростной доступ в интернет с ноутбука или персонального компьютера, а состав которого состоит из двух компонентов: сам терминальный «МТС Коннект» и оборудование — PC-карта или USB-модем для мобильного доступа в интернет через GPRS/EDGE/UMTS-соединение

Поощрительные призы



Набор «Путешествуй с МТС», в который входят 5 наклеек замечательных дизайнов и путеводитель по России!

SILENT HUNTER 4: ВОЛКИ ТИХОГО ОКЕАНА. НЕМЕЦКАЯ КАМПАНИЯ (SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC — U-BOAT MISSIONS)

Жанр: симулятор подводной лодки ■ Издатель/разработчик: Ubisoft Entertainment/Ubisoft Bucharest ■ Издатель в России/локализатор: БукаПор-рус ■ Полная рецензия: «Игромания» №4 2008



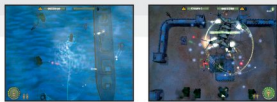
U-Boat Missions стала для знаменитой серии Ubisoft очередным шагом вперед и добавила немного новизны в давно знакомые морские баталии. А именно — теперь по мере повышения в звании мы получаем под свое командование дополнительные войска, от пары самолетиков в начале игры до целой эскадры боевых кораблей в конце. Именно возможность задействовать их в собственных операциях привносит в *Silent Hunter 4* новую, извините за каламбур, тактическую глубину. Отвлечь внимание врага налетом авиации, а самому подраться сзади — что может быть милее сердцу бывалого капитана?

ПЕРЕВОД: Переводить «Немецкую кампанию» не пожелавших и врагу. Во-первых, очень много текста. Во-вторых, переводить его приходится, обложившись справочниками из серии «Подводки Второй мировой для начинающих». И не дай бог ошибиться в каком-нибудь термине — поклонники игры непременно обвинят в небрежном отношении к делу. Судя по отсутствию критики на форумах, с работой «Логру» справились прекрасно. Правда, сам перевод страдает излишней дословностью, отчего попадают на перлы вроде «Смена стороны» (имеется в виду вранье между немцами и американскими миссиями). Но общее впечатление все равно остается положительным. — **Дмитрий Карасев**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **7,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

SWITCHFIRE: НАЙТИ И УНИЧТОЖИТЬ (SWITCHFIRE)

Жанр: скроллшутинг-аркада ■ Издатель/разработчик: Frogster Interactive/Powledge ■ Издатель в России/локализатор: Новый диск ■ Полная рецензия: «Игромания» №3 2007



Switchfire — представитель несдырающего (это в основном относится к PC), на консолях и мобильных телефонах подобные игры выходят довольно часто) жанра скроллшутинг-аркад. Мы сохраним сверху какую-нибудь местность, управляем шустрым вертолетом или джипом и расстреливаем тысячи танков, вертолетов, истребителей и самоходных зенитных орудий. При этом джип лучше справляется с наземными целями, а вертолет — с воздушными, поэтому имеет смысл играть с кем-нибудь на пару за одним компьютером.

Игру отличает несдырающая графика и спецэффекты, приятная музыка и просто-таки ГИГАНТСКИЕ боссы. В общем, здесь есть все, за что мы любим и всегда будем любить подобные игры.

ПЕРЕВОД: Локализация, конечно, опоздала, причем больше чем на год, но это не страшно — такие игры практически не стареют. А вот переводчикам здесь делать было практически нечего: весь текст в игре — предмиссионные брифинги да главные меню. Аккуратно перенесенные шрифты радуют, но в данном случае это не более чем приятный бонус. Единственный момент, который нас слегка смущил, — название катера, который заменяет джип в морских миссиях, почему-то переписали как «салага». — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **6,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

S.C.A.R.S. (S.R.A.C.S.)

Жанр: аркада ■ Издатель/разработчик: Frogster Interactive Pictures ■ Издатель в России/локализатор: Новый диск ■ Полная рецензия: «Игромания» №12 2007



У *S.C.A.R.S.* (в оригинале, кстати, игра называлась *S.R.A.C.S.*, но в угоду благозвучию название сменили) все могло быть хорошо: скроллшутинг-аркада про вертолет-убийцу, который беспощадно крошит преступность по всему миру. В налицо — яркая, почти кукольная графика и

обязательный сбор бонусов. Все, то есть, по проверенным рецептам.

Увы, не вышло. Разработчики зачем-то перемудрили и добавили в игру массу лишнего: так, здесь зачем-то заставляют думать о количестве горючего в баках и сурово считать патроны. Кроме того, для аркады игра просто издательски сложна: даже самая первая миссия проходит минимум со второго раза. Как нас с таким набором собирались развлекать — совершенно непонятно.

ПЕРЕВОД: Перевод текста вполне себе стандартен: читать приятно, шрифты адекватные, но ничего такого экстраординарного. А вот за что «Новому диску» большое спасибо, так это за русскую озвучку: интонации пилотов получились здесь настолько наигранными и ненаатуральными, что у игры тут же появляется столь необходимый ей градус идиотизма. Это, если что, комплимент: в подобного рода аркадах некачественная озвучка замечательным образом задает игре нужный тон. — **Георгий Курган**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **3,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

ВАМПИРЫ: НОЧЬ ВОЗМЕЗДИЯ (VAMPIRE WORLD)

Жанр: квестовая игра ■ Издатель/разработчик: отсутствует/Mayhem Studios ■ Издатель в России/локализатор: Руссобит-M



«Вампиры: Ночь возмездия» расскажет вам «печальную душу» историю о набирающем силу вампирском клане. Влохотукий сюжет вытекает вокруг убийства известного охотника на вампиров Ивана Бернгарда, главному герою, необходимо выяснить, кто за этим стоит. *Vampire World* находилась в разработке без малого 5 лет, и у нее до сих пор нет официального мирового издателя. И вот почему. Геймплейно игра представляет собой смесь квеста, пошаговой тактики и ролевой игры. При этом квестовая составляющая доминирует, но никакой мотивации заниматься шатаниями по локациям нет. Диалогов мало, и большая их часть абсолютно бессмысленна, персонажи невыразительны и глупы. Мы буквально ходим из угла в угол, собираем предметы и снаряжение, решаем простейшие задачки и деремся с малочисленными врагами. Пошаговая боевая система позаимствована из *Final Fantasy*, при этом такую вещь, как баланс, прикрутить забыли. В итоге имеем квест без винтового сюжета и ролевою игру без достойной ролевой системы.

ПЕРЕВОД: С локализацией пока эксплозивных для России «Вампиров» «Руссобит-M» справились удовлетворительно. Самы тексты переведены достойно, хотя и не без ляпов в интерфейсе. А вот с технической стороной все бедно. Голоса исчезают, в тексте иногда мелькают нерифмованные и противоположные знаки. — **Артур Карлов**

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» **4,5**
ЛОКАЛИЗАЦИЯ: 😊 😊 😊

RTL БИАТЛОН 2008 (RTL BIATHLON 2008)

■ Жанр: симулятор биатлона ■ Издатель/разработчик: RTL Enterprises/49Games ■ Издатель в России/локализатор: 1C ■ Полная рецензия: «Игромания» №2/2008



Разработчики **RTL Biathlon 2008** нашли тонкую грань между реализмом и аркадностью. С одной стороны, соревнования проводятся на реально существующих трассах (один из этапов проходит в Ханты-Мансийске), а среди 16 участников есть 4 титулованных немецких спортсмена: Магдалена Нойнер, Катарина Вильгельм, Свен Фишер и Миззель Грайс (первые трое красуются на обложке игры). С другой — любая гонка занимает не больше семи минут, так как везде от вас требуется пройти лишь три круга с двумя огневыми рубежами (стрельба из положения лежа и стоя). Даже на самом высоком уровне сложности лидер гонки делает как минимум один промах и вынужден бежать штрафной круг. Для победы достаточно попадать в крупные мишени и катить по трассе ровным ходом, даже не применяя специальные умения.

ПЕРЕВОД: К качеству текста нет никаких претензий. Локализаторы использовали распространенные в спортивной журналистике термины. Имена спортсменов и названия трасс напечатаны без ошибок. «1C» не поленилась и пригласила для озвучивания немногочисленных реплик комментатора профессионального актера. К сожалению, не обошлось без обидных ляпов. Например, фраза «ей потребуется на стоящее чудо, чтобы с такими результатами выйти вперед» звучит как во время женских, так и мужских соревнований. — Сергей Метелов



ПОДБОРКА ИГР ОТ LASER GAMES

■ Жанр: виртуальный мир
■ Издатель/разработчик: American Laser Games
■ Издатель в России/локализатор: 1C



Конвейер «1C» по переизданию классических видеотитров работает на полную катушку. В этом месяце воскресло аж пять старых игр от **Laser Games: Crime Patrol 2, Mad Dog 2, Who Shot Johnny Rock?, Space Pirates** и **The Last Bounty Hunter**. Каждая из этих игр сделана четко по лекалам американских телесериалов конца 80-х — начала 90-х годов. Если **Crime Patrol** щеголяла полицейскими мотивами, то **Who Shot Johnny Rock?** — это детектив, с убийством рок-певца. **Space Pirates** предлагает навести порядок в альпавато-смешном космосе на правах звездного рейнджера, а **The Last Bounty Hunter** являет собой классическую пиратскую тему. В свою очередь, **Mad Dog** и **Crime Patrol** в сиквелках остались верны жанру, лишь подточив сюжет под определенные темы (вестерн и полицейский экшен соответственно).

ПЕРЕВОД: «Эй, крутой! Ты меня ищешь? А ну, подойди поближе! Я — Лопес, кокаиновый король! Отглядишь по сторонам... красиво? У меня есть все — связи, деньги и наркота! Я тут главный!» — именно такими словами открывается вторая часть **Crime Patrol**. То есть, как видите, локализации «1C» соответствуют все тем же традициям перевода сериалов: они альпаваты, подчас звучат совершенно по-чуждому, но при этом полностью соответствуют духу оригинальных игр. За что мы локализаторам, конечно, искренне благодарны. — Стас Ломкин



Welcome to EF Summer Academy 2008!



При оплате
интенсивного курса
английского языка
до 28 июня
**скидки до
50%**

Лист № 021380

Мировой эксперт в обучении английскому
Программы для детей и взрослых,
корпоративное обучение



www.englishfirst.com

Школы EF English First в России:
Альметьевск • Владивосток • Москва • Нижний Новгород
Новосибирск • Ростов-на-Дону • Санкт-Петербург
Ставрополь • Тверь • Тюмень • Южно-Сахалинск

ЭЛ ЭММО И СОКРОВИЩА ЗОЛОТЫХ ШАХТ (AL EMMO AND THE LOST OUTHMAN'S MINE)

Жанр: ретро / Издатель/разработчик: Halmaya Studios
Издатель в России/локализатор: Руссобит MGFPI
Полная рецензия: «Игромания» №11/2008



При первом запуске Al Emmo может показаться вам гостем из ранних девяностых. На самом же деле эта игра — чистой воды ретро, ей едва исполнилось полтора года. Тем не менее выглядит она в точности как древние квесты от Sierra, да еще и беззастенчиво их пародирует. Прежде всего, бросается в глаза нарочито примитивная графика (разрешение — 640x420, гордые 2D и полное отсутствие спецэффектов) и позаимствованная у классических квестов система взаимодействия с окружением: с каждым предметом можно проделать ряд действий — посмотреть, поговорить, использовать и так далее.

Al Emmo, прежде всего, удачная пародия. Взять хотя бы главного героя: он похож одновременно на Вуди Аллена и Ларри из Leisure Suit Larry. С последним его роднит еще одно обстоятельство: он форменный неудачник, обладающий противным писклявого голоса и к тому же безвестник. В одном толсто аутентичном ролик этот персонаж умудряется ввязаться в романтическую историю с трансовеститом, сорвать намеченное свидание (девушке от Эла нужны были деньги, которых у него не оказалось) и опоздать на поезд. Чем это обернется для него в дальнейшем? Разумеется, древней как мир историй про ковбоев, индейцев, затерянные сокровища и поиски долгожданной любви! Все это сопровождается огромным количеством ненавязчивых и действительно забавных шуток: например, бэк на пастбище играет в древнюю как мир забаву «ударь суслика» (грызун в случайном порядке вылезает из девяти нор, и в этот момент нужно бить их по голове), главной достопримечательностью города оказывается нора вомбата, огороженная аккуратной изгородью, а продавец в магазине — форменный хиппи. Кроме того, здесь есть рассказчик, закадровый голос, с которым Эл постоянно препирается, — вылитый The Bard's Tale!

За два года, прошедших с момента релиза, игра ничуть не состарилась и даже наоборот, приобрела какой-то особый привкус ностальгии. Именно поэтому мы сочли возможным пересмотреть оценку и поднять ее до шести с половиной баллов (против тех пяти, что были раньше). Al Emmo — не только форменный инди-проект, но и отличный квест классического покроя. Настоящий праздник для тех, кому за двадцать, и маловразумительный привкус из прошлого для всех остальных.

ПЕРЕВОД: Перевод вышел если не образцово-показательным, то как минимум очень хорошим. Тексты переведены легко и внятно (впрочем, мелкие опечатки все же есть), шуток по возможности сохранены, а актеры подобранные практически идеально. Единственные претензии — кое-где попадаются английские надписи и мелькает новояз вроде «родители едят мне мозг» и «эмо-бой». — Георгий Курган



ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций. Дневная таблица состоит из двух подразделов:

- 1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.
- 2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы помещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Полный список локализуемых игр и отечественных проектов, а также информация о тех локализованных/отечественных играх, что уже можно купить, мы публикуем на нашем DVD в разделе «По журналу». Таблица представлена в формате XLS. Редакция «Игромания» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

- **Iron Man**
Рос. издатель/локализатор: Soft Klub
- **Kudos. Легенды рока**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Mass Effect**
Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Seven Kingdoms: Завоеватели**
Рос. издатель/локализатор: Axiplay
- **Shadowgrounds: Survivor**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и GFI
- **WorldShift: Апокалипсис завтра**
Рос. издатель/локализатор: Axiplay
- **Анк 3. Битва богов**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и Play Ten Interactive
- **Гарфилд: В поисках приключений**
Рос. издатель/локализатор: Axiplay
- **Гражданская война в Америке: Цена свободы**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и Play Ten Interactive
- **Как достать босса 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Коллекция классики. Антология «Вьетконг»**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Коллекция классики. Антология «Тропик»**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Коллекция классики. Антология Civilization 4**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Коллекция классики. Антология Hidden & Dangerous 2**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Кондор: Симулятор планера**
Рос. издатель/локализатор: 1C/PlayTorus
- **Космический патруль**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Лучшие игры серии «Шерлок Холмс»**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Лучшие игры серии Tomb Raider**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Лучшие стратегии: The Settlers. Расцвет империи и Anno 1701**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Мастер дзюдо**
Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Охотники за привидениями**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

- **Петанк**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Платипус 2: Пластиниловая война**
Рос. издатель/локализатор: Axiplay
- **Ставка на скорость**
Рос. издатель/локализатор: Axiplay
- **ТрекМания United Forever**
Рос. издатель/локализатор: Бука
- **Турок**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск/Snowball Interactive
- **ФБР: Смерть как искусство**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Форд Драйв: Off Road**
Рос. издатель/локализатор: Axiplay

Новые анонсы

- **Battlefield Heroes**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Command & Conquer: Red Alert 3**
Дата: конец 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Dead Space**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Dragon Age**
Дата: 2009 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Left 4 Dead**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Axiplay
- **Mirror's Edge**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: EA Russia
- **Penumbrа: Requiem**
Дата: 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C/Snowball Interactive
- **Silverfall: Магия земли**
Дата: лето 2008 © Рос. издатель/локализатор: Axiplay
- **Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения**
Дата: июнь 2008 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Wheelman**
Дата: осень 2008 © Рос. издатель/локализатор: Новый диск
- **Анакари: Тайна черного диска**
Дата: июль 2008 © Рос. издатель/локализатор: Руссобит-M и Play Ten Interactive
- **Кунг-фу панда**
Дата: июнь 2008 © Рос. издатель/локализатор: 1C
- **Черное зеркало 2**
Дата: начало 2008 © Рос. издатель/локализатор: Axiplay



КАРЛО КАВАЛАОНЕ — Милан, 29 июня 2008 г. — Италия повержена Россией: есть от чего впасть в отчаяние...

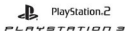
ВОЗГЛАВЬ КОМАНДУ РОССИИ ~ ОДЕРЖИ ПОБЕДУ НАД ИТАЛИЕЙ



WWW.EURO2008GAME.EA.COM

Официальная видеоигра UEFA EURO 2008™

РЕКЛАМА



© 2008 ELECTRONIC ARTS INC. НАЗВАНИЯ ELECTRONIC ARTS, EA SPORTS И LOGOTИП EA SPORTS ЯВЛЯЮТСЯ ТОВАРИНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРИНЫМИ ЗНАКАМИ ELECTRONIC ARTS INC. В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. НАЗВАНИЕ UEFA, ОФИЦИАЛЬНЫЙ ЛОГОТИП UEFA EURO 2008™, ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЭМБЛЕМЫ И КУБОК UEFA EURO 2008™, ФИНАНСИРОВАНИЕ™ ЯВЛЯЮТСЯ ОХРАЩАЕМЫМИ ТОВАРИНЫМИ ЗНАКАМИ И ОБЪЕКТАМИ АВТОРСКИХ ПРАВ. ВСЕ ПРАВА СОХРАНЕНЫ. ИМЕНА И ВИДНОСТЬ ИГРОКОВ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ С РАЗРЕШЕНИЯ ФИГРО FOOTBALLING AND NATIONAL ASSOCIATIONS. ПРОИЗВЕДЕНО ELECTRONIC ARTS INC. ПО ЛИЦЕНЗИИ, СДЕЛАНУ В ЕВРОПЕ. ВСЕ СПОНСОРСКИЕ ПРОДУКТЫ, НАЗВАНИЯ И ЛОГОТИПЫ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ. НАЗВАНИЯ "PLAYSTATION", "PLAYSTATION 2", "PSP" И ЛОГОТИП "PS" ЯВЛЯЮТСЯ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРИНЫМИ ЗНАКАМИ SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC. НАЗВАНИЯ И ЛОГОТИПЫ MICROSOFT, XBOX, XBOX 360, XBOX LIVE ЯВЛЯЮТСЯ ИЛИ ЗАРЕГИСТРИРОВАННЫМИ ТОВАРИНЫМИ ЗНАКАМИ ИЛИ ТОВАРИНЫМИ ЗНАКАМИ MICROSOFT CORPORATION В США И/ИЛИ ДРУГИХ СТРАНАХ. ВСЕ ДРУГИЕ ТОВАРИНЫЕ ЗНАКИ ЯВЛЯЮТСЯ СОБСТВЕННОСТЬЮ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ВЛАДЕЛЬЦЕВ.

СЛУЖБА ТЕХНИЧЕСКОЙ ПОДДЕРЖКИ ELECTRONIC ARTS В РОССИИ:

www.electronicarts.ru/SupportCenter/

support_russia@ea.com

тел: +7 (495) 642 73 97

Служба технической поддержки работает с понедельника по пятницу, с 11 до 19 часов по московскому времени.

Звонок с телефона МТС бесплатный, звонок с телефонов операторов сотовой связи, а также междугородние/международные звонки оплачивается по соответствующим тарифам.

ИГРА МЕСЯЦА

Самые популярные игры с июня 2007 по май 2008

A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1		Assassin's Creed Director's Cut Edition	14865	20%
2		Call of Duty 4: Modern Warfare	8783	11,8%
3		Crysis	5076	6,8%
4		The Witcher	4833	6,5%
5	▲1	BioShock	3774	5,1%
6	▼1	Half-Life 2: Episode Two	3672	4,9%
7		Gears of War	1926	2,6%
8		Kane & Lynch: Dead Men	1627	2,2%
9	NEW	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	1468	2%
10	▼1	Portal	1352	1,8%
11	NEW	King's Bounty: Легенда о рыцаре	1290	1,7%
12	▲4	Team Fortress 2	1246	1,7%
13	▼1	Pro Evolution Soccer 5	1100	1,5%
14	▼1	FIFA 08	1002	1,3%
15	▼2	Need for Speed: ProStreet	939	1,3%
16	NEW	Typor	890	1,2%
17	NEW	Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm	880	1,2%
18	▼1	Unreal Tournament 3	835	1,1%
19	▼9	Clive Barker's Jerico	723	1%
20	▲1	Colin McRae DIRT	713	1%
21	▼2	Космические рейнджеры: Доминаторы. Перегрузка	705	0,9%
22	▲1	The Elder Scrolls 4: Shivering Isles	701	0,9%
23	▼7	World in Conflict	694	0,9%
24	▼6	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орд	689	0,9%
25	NEW	Audiosurf	627	0,8%
26	▼6	Lost: Via Domus	563	0,8%
27	▼1	Medieval 2: Total War — Kingdoms	514	0,7%
28	NEW	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2	510	0,7%
29	▼5	Overlord	502	0,7%
30	▲8	Guitar Hero 3: Legends of Rock	500	0,7%

По состоянию на 12 мая в голосовании приняло участие 22 112 человек.

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.

B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).

C. Название игры.

D. Рейтинг.

E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ

Составляя майский хит-парад, мы с удивлением обнаружили, что количество весенних дебютантов превысило даже самые смелые наши ожидания. «King's Bounty: Легенда о рыцаре», лучшая отечественная игра последних лет, стартовала с одиннадцатой позиции, но это, как нам кажется, для нее отнюдь не предел. Еще выше оказался свежий аддон к третьему Command & Conquer 3, несмотря на разгром, устроенный ему главным фанатом серии Антоном Логвиновым. Но самое забавное, что количество голосов, набранных Kane's Wrath, один в один совпадает с последним результатом покинувшей хит-парад третьей части! Но одними блокбастерами дело, к счастью, не ограничилось: нестандартные «Typor» и Audiosurf, выглядящие в такой компании настоящими белыми воронами, расположились на 16-й и 26-й строчках соответственно. Но это все, конечно, далеко от



Assassin's Creed 20%



Call of Duty 4: Modern Warfare 11,8%



Crysis 6,8%



BioShock 5,1%



The Witcher 6,5%

вершины. А там, как и месяц назад, восседает Assassin's Creed. только увеличивший свою долю —

не иначе как помог долгожданный выход лицензионной версии. И напоследок: если вы хотите

мочь любимым играм, голосуйте за них на нашем сайте — и до встречи через месяц!

Хит-парад «ИГРА МЕСЯЦА» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего населения интернета. Это рейтинг популярности тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «Игромании» (www.igromania.ru) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем DVD.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период с ИЮНЯ 2007 по МАЙ 2008. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

13 МАЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в ИЮЛЕ 2007 — ИЮЛЕ 2008. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Подробности об «Игре месяца», полную версию хит-парада, а также правила участия в голосовании ищите на DVD «Игромании» в рубрике «ИнфоБлок».

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть



Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Полный список, куда вошли все рекомендуемые «Игроманией» игры, вы можете найти на нашем DVD. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.



Sins of a Solar Empire



Рейтинг «Игромания» **8,5**
Полная рецензия в «Игромании» №3/2008

Лучшее, что случилось с большими космическими стратегиями после Galactic Civilizations 2. Большая, умная, красивая, стопроцентно наша, PC-игра.

Симуляторы * StarDock * Ironclad * IC * Snowball

Need for Speed: ProStreet



Рейтинг «Игромания» **8,0**
Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Need for Speed неожиданно сделал серьезный рывок в сторону реализма, чего большинство поклонников серии не оценило. Не будьте в их числе.

Анимация * Electronic Arts * EA Black Box

Call of Duty 4: Modern Warfare



Рейтинг «Игромания» **9,0**
Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития шкотовых шутеров. Лучше, выше и интереснее некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутеры * Activision * Infinity Ward * Новый гик

The Orange Box



Рейтинг «Игромания» **10**
Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму составляемых. Лучший игровой комплект в новейшей игровой истории.

Шутеры * Valve Software * Valve Software * Epic

Crysis



Рейтинг «Игромания» **9,0**
Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Невероятно красивый, очень неровный, местами гениальный, местами попросту скучный. Самый важный шутер в новейшей истории, определяющий направление развития жанра и открывший новый горизонт проблем.

Шутеры * Electronic Arts * Crytek

King's Bounty. Легенда о рыцаре



Рейтинг «Игромания» **9,0**
Полная рецензия в «Игромании» №5/2008

Эталонный пример бережного обращения с классикой и лучшей российской игрой за последние несколько лет.

Знамен * Microsoft Game Studios * Epic Games * IC

Kane & Lynch: Dead Men



Рейтинг «Игромания» **8,5**
Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Лучший криминальный шутер последних лет, убедительно моделирующий такую сложную и малоприятную вещь, как истерика двух взрослых мужчин.

Знамен * Eidos * IO Interactive * IC

Guitar Hero 3: Legends of Rock



Рейтинг «Игромания» **8,5**
Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств пережившая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Коллекция игр * Activision * Neversoft/Magnus * Новый гик

The Witcher



Рейтинг «Игромания» **8,5**
Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Самое важное высказывание в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции — игра года.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый гик

BioShock



Рейтинг «Игромания» **9,5**
Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Знамен * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * IC

World in Conflict



Рейтинг «Игромания» **9,0**
Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Вероятно, главная и самая лучшая RTS 2007 года. Игнорирование World in Conflict необходимо запретить законом.

RTS * nWayGaming * Wond Games * Massive Entertainment * Софа Кил

Assassin's Creed



Рейтинг «Игромания» **9,0**
Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Знамен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Аксика

Что будет, если не сделать этого заранее и если информация об игре (пусть даже только название) просочится за пределы компании? Домены сразу застобят сквоттеры, и даже с товарным знаком может кто-нибудь подсуется. Если у компании есть на руках товарный знак, то домены отступить еще можно, а если и товарный знак пропал, да еще в тех же классах (классы — это перечень разных видов деятельности, он содержит в себе все возможные виды товаров и услуг; владельцем товарного знака, зарегистрированного в одном классе, может быть только одно лицо), то отбить его будет уже почти невозможно — придется выбирать другое название или договариваться с мошенниками.

А «договариваться» влетает в копеечку. Домен youtube.ru по циркулирующим среди доменеров слухам, был выкуплен Google у одного российского сквоттера за 35 тыс. евро. Поэтому если вы пробьете через whois любую сколько-нибудь популярную игру, то увидите, что ее название зарегистрировано во всех основных доменных зонах и во всех основных сочетаниях. Проверьте mirrorsedge.com, mirrorsedge.net, mirrorsedge.org, mirrorsedge.biz, mirrorsedge.info — они все оформлены на Electronic Arts; mirrorsedge.ru зарегистрирован на EA Russia, а вот mirrorsedge.su они почему-то упустили. Впрочем, это типично для российских издателей: домены по собственным играм они регистрируют как бог на душу положит, но со временем, когда интернет в России наберет силу, это выйдет им боком.

Видите, как все сложно? И это лишь один аспект, юридический.

Какими тиражами расходятся российские игры? Конечно, речь о лицензиях. Судя по тому, как много выходит бездарных игр и сиквелов к ним, делать трэш выгодно. Значит, продажи с избытком перекрывают бюджет игры? — Сергей Предко, sergeypredko@rambler.ru



Весной по интернету гулял показательный видеоролик (www.vimeo.com/972958), в котором злой акционер Parallax Art Studios, едва не съевшая с мат, отчитывал коллективу за то, что 8 лет они только проедали деньги и не сделали в итоге ни одного прибыльного проекта.

Одно время так и было — почти любая российская игра продавалась пусть и небольшим, но стабильным тиражом, поэтому о качестве можно было особо не думать. Но теперь ситуация изменилась (см. наш репортаж с КРИ 2008) — продать все что угод-

но больше не получается. Российские разработчики и издатели говорят о кризисе, многие компании разорятся, но, в конечном счете, это все только к лучшему. Из-за кризиса разработчикам волей-неволей придется подтягивать качество, а в этом им поможет в том числе то обстоятельство, что на рынке труда выбор становится больше: сотрудники закрывшихся компаний пополняют ряды безработных и найти ценные кадры становится проще.

По-моему, есть некоторое сходство между фильмом «Мгла» и Half-Life. Открытый учеными портал, некоторые монстры... как вы считаете? — SMS с номера +7-919-***-25-47



Сходство есть, и оно неслучайное. Фильм снят по мотивам повести Стивена Кинга «Туман» («Туманом» в русском прокате его не стали называть потому, что уже есть другое слово с таким названием), а Valve в книге Half-Life 2: Raising the Bar прямо говорит, что завязку Half-Life они взяли именно у Стивена Кинга.

Прошел в очередной раз Call of Duty 4 и заметил в титрах некоего Билла Мюррея (Bill Murray), он капитана Прайса озвучил. Неужели это знаменитый американский актер Билл Мюррей? Или просто совпадение? — Алибек Бегеретов, +7-928-***-55-13



В некоторых ракурсах Билл Мюррей выглядит как натуральный Высоцкий.

Это совсем другой человек, к испытывающему трудности перевода охотнику за

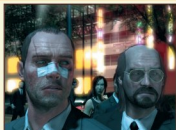
привидениями он не имеет никакого отношения. Мюррей из Call of Duty 4 — англичанин, он старше своего американского тезки и однофамильца на девять лет, а чтобы их не путали, в базах данных проходит обычно как Билли Мюррей (Billy Murray). В кино снимается с начала 60-х, но никаких крупных ролей у него не было. Игры он тоже раньше не озвучивал, Call of Duty 4 — его первый опыт. Остальные подробности см. на www.billymurray.com.

Что за несправедливость? Вы так хвалили Call of Duty 4 за геймплей, но в итоге поставили 9 баллов, а каким-то шахматам (Chessmaster: Grandmaster Edition, «Игромания» №12/2007) — 10! Я считаю, Call of Duty 4 достоин всех 10 баллов. Объясните, почему так? — SMS с номера +7-905-***-52-56



Если через 2000 лет Call of Duty 4 выйдет испытание временем так же, как его выдержали шахматы, тогда мы согласны накинуть еще один балл. А пока пусть довольствуется девятью баллами.

На скриншотах в рубрике «Вердикт» у вас всегда английский язык. Неужели вы играете только и исключительно в английские версии? — Егор Вишняков, chos5@rambler.ru



Многие жалуются, что недостаточно хорошо знают английский, чтобы играть в оригиналы. Но вы попробуйте, попробуйте — сначала будет трудно, но через несколько месяцев освоится и сами не захотите возвращаться к локализации.

Да, мы почти всегда играем на английском — игры, как фильмы, лучше оценивать в оригинале. Конечно, если только это не японская игра — потому что японского мы все равно не знаем; и если игра не откуда-нибудь из Польши (Румынии, Венгрии, Турции — любой страны, где нет сильной актерской школы) — потому что польская озвучка наверняка будет не лучше, а то и хуже английской.

На русском мы играем только в тех случаях, когда имеем дело с российским проектом или когда английская версия просто недоступна: например, мирового релиза еще не было, а местный издатель прислал нам

только русскую пресс-версию. И еще когда игра сразу поставляется и на русском, и на английском (как **Orange Box**). Но в этом случае мы все равно проходим игру на английском, а русскую версию проверяем просто чтобы оценить перевод.

Видел недавно в **South Park** серию про **Guitar Hero**. Не является ли это нарушением авторских прав? — SMS с номера +7-921-***-74-62



Нет, конечно. Более того, выпуски про **World of Warcraft** и **Guitar Hero** готовились при непосредственном участии разработчиков.

Вообще, удивительно, как сильно удалось замусорить головы людям с этими авторскими правами. Нарушения теперь много мерещатся на каждом шагу, даже там, где их в принципе быть не может. Если следовать той логике, по которой был задан вопрос, то «Игроманию» можно засудить за любую статью — мы ведь используем графические готовые материалы от издателей, а это тоже вещи копирайтные.

А выгодно ли писать книги по играм? Просто я решил заняться этим промыслом. — Павел А., +7-950-***-91-33



Почти все «игровая литература» вызывает только такую и никакую другую реакцию.

Для начала, чтобы быть успешным в каком-то деле, к нему нужно быть неравнодушным, гореть этой работой. Тем более к такому делу, как литература. А если сразу подходить с позиции «промысла», то вряд ли из этого что-то хорошее получится.

Но если этот аргумент недостаточно убедителен, то вот еще один: даже в современной литературе, изобилующей минувшими и робками, фантастами, по выражению литкритика Виктора Топорова, «обитают в отдельной резервации, имеющей ряд устойчивых признаков лепрозории» (лепрозорий — это изолятор для прокаженных). К ним относятся хуже, чем к прокаженным, и это, в общем-

то, вполне заслуженно. А уж те, кто пишет книги по играм, занимают самую низшую ступеньку пирамиды даже в среде самих фантастов. Что самое интересное, это не сугубо российское, а интернациональное явление: книги какого-нибудь Ричарда Кнаака по **Warcraft** или **Diablo** читать точно так же невозможно (мы им обычно ставим один-три балла из пяти, но и то лишь потому, что сейчас вся фантастика такая), как и книги российских авторов.

При всем при этом фантасты прекрасно осознают «уровень» своих произведений и порой даже иронизируют по этому поводу: Илья Новак в собственном ЖЖ однажды назвал серию «Герои уничтоженных империй», по мотивам которой он написал уже четыре, кажется, книжки, «Героями уничтоженных империй».

Оплачивается же этот скорбный труд не то чтобы щедро (традиционно гонорар составляет 15% от выручки, расчет ведется по оптовым ценам), отсюда и такое изобилие фантастики: не качеством, так количеством.

Хочу делать игры, но не знаю, где взять деньги на создание собственной студии? Брать кредит в банке как-то страшно. — SMS с номера +7-903-***-43-82



Как ни странно, этот вопрос задают очень часто. Деньги как раз не проблема — вопрос в том, что вы будете с ними делать. Если такого понимания нет, то никакие деньги не помогут. А когда понимание есть (для этого надо просто начать делать игры и вкладываться в это всей душой), то и вопрос

денег решается гораздо проще. Существуют же инвестиционные фонды вроде «Финама», но они все в один голос жалуются, что деньги-то есть, только давать их особенно некому: толковых стартапов очень мало.

Как расшифровывается название английского издательства SCI? — SMS с номера +7-903-***-43-88



SCI и Eidos соотносятся примерно как наши GFI и «Русобет-М» (до их объединения): форма формальны, которые были разные, а по факту — одно и то же.

SCI — сокращение от **Sales Curve Interactive**, а еще раньше она называлась просто **The Sales Curve**. Сейчас это одно из двух (наряду с **Codemasters**; **Eidos** можно уже не учитывать, так как она принадлежит SCI) крупных издательств Великобритании, сохранивших относительную независимость. Но, видимо, ненадолго: 35% компании уже принадлежит **Warner Bros. Entertainment**, а со временем эта цифра, скорее всего, будет только увеличиваться.

Когда вышли первые две части **Guitar Hero**? До третьей части я никогда не слышал об этой серии. — Глеб Мыльцев, gmdevil@yandex.ru

Их было даже не две, а три (не считая портированных версий). А не слышали о **Guitar Hero** вы потому, что раньше эта серия выходила только на консолях. Первая часть (2005) была на PS2, вторая (2006) — на PS2 и Xbox 360, а **Guitar Hero Encore: Rocks the 80s** (2007), от-

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»



Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Ответать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае не транслитом.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристые места в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?



дельная, не «номерная» часть, — снова только на PS2. Ковровую бомбардировку устроили только с **Guitar Hero 3: Legends of Rock** (2007) — PS2, PS3, Wii, Xbox 360 и PC.

Значительным культурным феноменом Guitar Hero стал практически сразу же после выхода первой части. Но Россию этот феномен долгое время обходил стороной: игра у нас официально не издавалась, а «серый» импорт был очень скудный ввиду того, что игра брала лишь единичные гики, которые хорошо знали, что это такое, и которым не жалко было заплатить втридорога.

Я очень люблю игры, хорошо в них разбираюсь, мне нравится следить за игровой индустрией, то есть я с полным правом считаю себя хардкорщиком. Но при этом я заметил за собой одну странность: больше всего времени у меня уходит не на игры, а на фильмы и интернет. Не странно ли? — **SMS с номера +7-901-***-23-64**



Ничуть. На самом деле среднестатистический хардкорный игрок — это не тот, который сутками сидит в World of Warcraft и не пропускает мимо себя ни один крупный релиз, а тот, кто в курсе всех культурных событий. Компания **NPD** даже публиковала недавнее исследование, которое неожиданно выявило, что американские хардкорщики больше всего денег тратят на неигровые развлечения. За последние полгода по крайней мере один фильм на DVD купило 58% из них, 46% купили музыкальный CD и лишь 43% взяли игру для одной из консолей. Хотя, конечно, безоговорочно статистике никогда доверять не стоит: эти 43% могут объясняться тем, что многие просто качают игры из торрентов.

А правда ли, что в GTA 4 диджея одной из радиостанций озвучил [известный курьер] Карл Лагерфельд? — **SMS с номера +7-909-***-43-85**

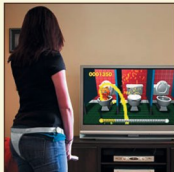


Карл Лагерфельд в GTA: Vice City и в жизни.

Так разве же это новость. Он еще в **Vice City** диджеем и отозвался тогда об игре в том духе, что ему очень нравятся неполиткорректные диалоги **Rockstar**, особенно в наше время, когда все стараются быть предельно корректными. В **GTA 4** Лагерфельда можно услышать на радиостанции K109.

Сама ситуация, конечно, поразительная. Лагерфельд, человек в возрасте (ему 74 года) и с играми совершенно не ассоциирующийся, сам попросился в **GTA** на роль диджея виртуальной радиостанции.

Накнулся в интернете на картинку из такой вот игры, называется **Super Pii Pii Brothers**. Она только для Wii, на компьютере ее не будет? — **SMS с номера +7-901-***-62-01**



Это первоапрельский розыгрыш, устроенный сайтом **ThinkGeek.com**. Но идея, несомненно, беспроигрышная, Nintendo стоит взять ее на вооружение.

Что за игра такая — **Jet Set Radio**? Слышал о ней много хорошего, но, стыдно признаться, до сих пор не знаю, что это такое. — **SMS с номера +7-901-***-32-62**

О-о, **Jet Set Radio**! Это была одна из первых игр про урбанистическую молодежную культуру (в США название немного отличалось — **Jet Grind Radio**). Компания роллеров колесила по футуристическому Токио, раскрашивала стены граффити, танцевала под записную музыку, и все это было так весело и жизнеутрачивающе, как умеют делать лишь единичные команды. В ситуации,

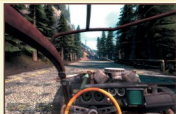


Jet Set Radio из тех игр, которые невозможно не любить.

сти, это пращур **Marc Ecko Getting Up: Contents Under Pressure**, только «Марк Эко» унылый и мрачный, а **Jet Set Radio** всем своим видом излучала позитив.

Коммерческого успеха игра, к сожалению, не добилась — ни первая часть (**Dreamcast**, 2000), ни сиквел **Jet Set Radio Future** (**Xbox**, 2002). Но в любом случае — это важное культурное явление, и если серьезно переиздадут или выпустят на **Xbox Live/PSN** (а такие слухи есть), то мы настоятельно советуем свести с ней знакомство.

Я уже устал доказывать другу, что **Half-Life** это не «Вторая жизнь», а «Полужизнь». Может, вы сможете переубедить этого нуба? — **SMS с номера +7-951-***-91-71**



Вообще-то **Half-Life** переводится как «Период полураспада», и почему перевод должен быть именно такой, понятно сразу: Гордон Фримен — физик, и он всю свою жизнь имеет дело с реакторами и телепортателями.

Где можно достать такую версию **Halo 3**, как на картинке? Это и есть **Halo 3 Legendary Edition**? — **Влад Ефимов, vlad56694@mail.ru**



Нет, это именные наборы, выпущенные ограниченным тиражом, их рассылали узкому кругу лиц, в том числе журналистам. Внутренние сумки — специальная версия **Xbox 360**, два геймпада, два солдатских пайка, хедсет, «аптечка», карты оплаты для **Xbox Live**, солдатские жетоны с выгравированным геймертагом (наборы-то именные) и коробка с **Halo 3 Legendary Edition** (сама игра, два бонус-диска, постер, шлем **Master Chief**). Купить такой набор в магазине невозможно, разве что на **eBay** будет кто-нибудь продавать.

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Оценивать все, что было сделано по вселенной **Star Wars** с момента выхода Episode 1 на большие экраны, очень сложно. С одной стороны, на святое руку поднимать неудобно, с другой — по-

Star Wars Galaxies: An Empire Divided

ДАТА ВЫХОДА	2003
ЖАНР	Попытка Империи нанести ответный удар
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sony Online Entertainment

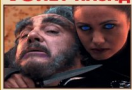
стоянно фанит ощущение того, что на тебе пытаются цинично заработать. MMORPG по «Звездным войнам» была беспримысленным вариантом, и с ним даже не стали халтурить. Была проделана большая работа — создан немалый однообразный, но все же просторный и красивый мир, населенный впечатляющей живностью, наблюдения за которой соперничало с просмотром канала Animal Planet, со вре-

менем появились даже джедаи (хотя чего «даже» — их ждали несколько месяцев после релиза!).

Тем не менее чего-то в игре постоянно не хватало, жить в ней решительно не хотелось. Мир оказывался все же скучным, боевая система напоминала бег по кругу, да и вообще все игра через некоторое время превращалась в рутину. Квесты в SWG были, как правило, двух видов: что-нибудь доставить

или что-нибудь уничтожить. Несмотря на то что нынешние MMORPG действительно порой напоминают ежедневную работу на заводе, «Звездные войны» в онлайн не быстро пошли под откос: попытки как-то оживить обстановку не находили отклика у игроков, а релизы аддонов вроде **Trials of Obi-Wan** и вовсе влекли за собой возвраты денег обманутым игрокам, что только подтвердило громкий провал SWG.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Надеюсь, все в курсе, что период приличной (обратите внимание на это слово) стратегий в реальном времени был никак не **Command & Conquer** и уж тем

Dune 2000: Long Live the Fighters!

ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	Старые несие в старом
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Westwood Studios и Intelligent Games

более не **Warcraft** — ею была **Dune 2**, та самая, про битву за Аракис. Поэтому ремейк любимой «Дюны» ждали примерно как третий **DOOM** — и на выходе, что интересно, результат получился очень похожий.

Основной ошибкой Westwood стало то, что они посчитали, будто за шесть лет игроки подустыжились оригиналом, и вообще не стали мудрить с геймплеем. Как с

удивлением отмечала летом 1998 года «Игромания», кроме видеоставок с участием Джона Риса-Дэвиса и движка **Red Alert**, новая «Дюна» не показала ровным счетом ничего нового. Те же три расы, тот же сюжет, хоть и преобразованный благодаря уже упомянутому видео... Не было даже ни одного нового юнита или здания — при всей нашей подверженности ностальгии, Westwood в

глазах общественности явно скалтурила. Тем более странно было подсовывать игроку такое всего через полгода после выхода **StarCraft**. Как однажды отметили, играть в **Dune 2000** стоит только в том случае, если не получается заставить у себя оригинал под DOS. В остальном же лучше запустить **Emperor: Battle for Dune**, более успешный «дубль два», вышедший в 2001-м.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Десять дней из жизни писателя, воящего готических триллеров, владеющего книжным магазином во французском квартале и, что вытекает из первой профессии, постоянно ищущего приложения на свою, да-да, долю. Для затравки — убийства по технологиям вуду, старинный не-

Gabriel Knight: Sins of the Fathers

ДАТА ВЫХОДА	1993
ЖАНР	Квест, как же уже не делают
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Sierra On-Line

мецкий род Шаттенджагеров, черный плащ по наследству и расхлебывание прегрешений своих далеких предков.

К заданному периоду, то есть к 1993 году, жанр квеста чувствовал себя вполне вольготным: Sierra (тогда еще On-Line) на пару с LucasArts больше десяти лет только и успевала подносить игроку продукты самого высокого качества, начиная с **Maniac Mansion** и кончая сери-

ей **King's Quest**. Не хватало разве что солидности, и Gabriel Knight умело закрыл этот пробел, заставив нас по-другому смотреть на казавшийся таким мультяшно-развеселым жанр. Джейн Дженсен, до Gabriel Knight работавшая над сценариями серийных квестовых сериалов, сделала упор на сценарий и в самостоятельной работе — и не прогадала: сюжетно история писательствующего борца с не-

чистью оставался далеко позади всех своих предшественников и более других была достойна переложения на настоящую прозу, что и случилось спустя три года. А мир квестов изменился насавсем — несмотря на то что все три части Gabriel Knight обладают абсолютно разной механикой, именно первая часть дала толчок такой серии, как **Broken Sword**, последней из квестовых монстров.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Тони Гибсон (Tony Gibson, белый полицейский) и Раймонд Броуди (Raymond Broady, черный полицейский) ведут вполне себе равную борь-

Chase H.Q.

ДАТА ВЫХОДА	1988
ЖАНР	Гонимы отдала нравов
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Taito

бу с преступностью, рассекая по врое как Майами на черном «Порше-928-й модели. Любители пофанатизировать могут прикупить к уже имеющейся идее сюжет **Miami Vice**, у нас более известного как «Полиция Майами: Отдел нравов» — может, и не зря.

При отсутствии проволочек и сноровке на прохождение всей игры уходило не более получаса: пять коротких, по 2-3 минуты, гонок, за которые нужно было до-

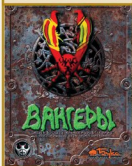
гнать и прикупить преступника, какого-нибудь киднеллера из Лос-Анджелеса на синей Ferrari 288. Такая скоротечность характерна для аркадных гонок — **Chase H.Q.**, к слову, была одной из первых топовых игр своего жанра, где руль был не роскошью, а средством передвижения. Впрочем, у нас с рулем поездить было особо негде (види малочисленности залов с игровыми автоматами), поэтому

Chase H.Q. появился сначала в качестве неплохой гонки для NES, а затем и на всем остальном — первая часть издавалась и переиздавалась на всех домашних системах, последний из которых стала PS2 в рамках сборника **Taito Memories**. Что же до версии для ZX Spectrum, то читатели ныне покойного издания Your Sinclair признали ее первой в сотне лучших игр за всю историю платформ.



10 лет

Вангеры



Не буду кривить душой — я не играл в «Вангеров» в 1998 году, когда они только вышли. Юношеский мозг пленен первый Quake по сети, а оформленная в зеленых тонах реклама внушала интерес, удивление и — тут же — равнодушие. В силу возраста игру мне было не понять, отпугивал антураж. Со временем, расширяя кругозор, мы намерстываем упущенное, и именно таким способом я познакомился с «Вангерами». Собрав у нас в стране кучу почитателей и получив от игрок-прессы неплохие оценки, игра вышла в мир... где встретилась со стеной, о которой чуть позже.

Впрямую не существует никаких прохождений к детичу K-D Lab, кроме одного, сочиненного самими разработчиками. Оно прикладывалось к коробке с игрой и было обязательно к прочтению для всех, за исключением самих сотрудников K-D Lab. Еще



Игра в самом соку, о чем говорит богатое содержание трофея мехоса и сумма сэкономленной наворку.



В одном из миров нам выпадает счастье жениться на такой вот рыбе, о чем нам с самого начала и сообщать...



По мере открытия новых миров среда становится все более враждебной — не успеваешь появиться, а уже оказываешься затертым местными червями.

ДАТА ВЫХОДА	1998 год
ЖАНР	Первая большая игра КрайК
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Бука (в России), Interactive Magic (за рубежом)/K-D

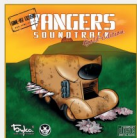
17 дней из жизни вангера



«Мысли вангера, найденные в обломке мехоса...» — так назывался прилагающийся к игре «дневник-мануал». Более двух недель «жизни» в мирах игры, текст стилизован, как и предполагается: «День 17-й <...> Еду быстро. Ракеты летят быстрее. Кто поспел? Все тот же грузовик. Я же ему ничего не делал. Может, стрелит по вонючому? Нет, по мне. Все приборы разряжены. Ладно, дядя, побегаем напоследок, но я тебя заплюну. Ухожу на нижнюю дорогу. Только бы доехать до Коридора. Грузовик обошел меня по воздуху. Может, перепугал меня с кем-нибудь? Я же Чемпион Эпирекции! Скоро Коридор... Грузовик несется мне навстречу. Мне это не нравится. Делаю разворот на месте. Вовремя. Этот громилу уже выстрелил крупной бомбой. Меня накрыло краем огненного облака. Сняло почти всю броню. Буду уходить по воде. Дорога сегодня не моя...»

ющие в развитии персонажа и поддержке много полезных советов, — но намного легче это понять в русской версии игры. «Да ты ж святой! Вот так находка! Езжай поскорее к богатой цифре, она заплатит за твой дар огромный куш! А познакомимся потом, когда приедешь на огромном сверкающем мехосе, вырученном за свою уникальность! Миглом мчесь в Цепу!» — так встречают нас в одном из миров, в цепи указанной литерой N. Сюжет, повторяясь, настолько широк, что требует вдумчивого чтения всего, что пишется тебе в игре, и вообще всего, что пишется об игре ее создатели. «Вангеры», может, и не отличаются разнообразием в механике (каждый раз уже плюющийся, выводя это слово), зато запечатленный разработчиками худо-

жественный смысл делает ее одной из самых выдающихся отечественных игр. Жаль, что не всеми понятий. Поэтому, если вы в силу возраста не застали «Вангеров» тогда, 10 лет назад, поиграйте в них хотя бы сейчас.



Крутой игрок — крутой саундтрек. У «Вангеров» он действительно был хорошим, а год назад даже вышел вот в таком вот переиздании.



А вот нам предлагают проследовать в Ламассу с гермоном на борту. Само собой, в мире вангеров все это значит совсем не то, что мы могли бы подумать.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов, Николай Арсеньев

Карманное хранилище

Western Digital обновила линейку портативных винчестеров **Passport**. Смотришь на них и думаешь: да какая разница, что там внутри... Яркие тоненькие корпуса манят взгляд, как магнит притягивает железо, — глаз не оторвать. Накопители представлены в 11 вариантах расцветки: для мужчин — черный, серый и синий, для девушек — любой из восьми оставшихся.

Объем от 120 до 320 Гб позволяет использовать WD Passport для переноса видеозаписей и музыкальных коллекций. Для подключения к компьютеру используется кабель USB/mini-USB. Средняя скорость записи-чтения составляет 20 Мб/с, скорость вращения шпинделя — 5400 об/мин, цена — 4500 рублей за старшую модель.

Война высокой температуры

Систем охлаждения для процессоров и видеокарт сейчас предостаточно, а вот для оперативной памяти — все еще большая редкость. Arctic Cooling решила исправить это упущение и анонсировала **ARCTIC RC**.

Система охлаждения отличается оригинальной конструкцией: от основной алюминиевой пластины с фигурными краями отходят длинные ребра, повернутые на 45 градусов относительно вертикали. Термопаста обладает клеящими свойствами, что позволяет легко прикрепить радиаторы к одно- или двухсторонним модулям памяти типа DDR2 и DDR3.

Если верить тестам производителя, при максимальной нагрузке температура модулей памяти с ARCTIC RC была на 34 градуса ниже, чем у модулей без радиатора. Малая толщина радиаторов (чуть больше 1 мм) позволяет устанавливать в компьютер до четырех модулей DIMM с такой системой охлаждения. За каждый радиатор придется выложить около 350 рублей.

Подарок для экстремалов

В линейке Foxconn Quantum Force пополнение: тайваньская компания представила материнскую плату **BlackOps** на основе чипсета Intel X48.

Она оснащена гнездом для процессоров Intel Core 2 Duo/Quad/Extreme с частотой системной шины до 1600 МГц, тремя разъемами PCIe 2.0 и двумя парами



разъемов для двухканальной памяти DDR3-1600. От конкурентов на том же чипсете плата

выгодно отличается улучшенным электропитанием, мощной системой охлаждения и усовершенствованным BIOS. Восьмифазный цифровой широтно-импульсный модулятор способствует экстремальному разгону. Quantum Cooler состоит из медных тепловых трубок для северного и южного мостов и VRM. С помощью идущих в комплекте аксессуаров часть кулера для северного моста можно быстро настроить на пассивное или активное, водяное и даже экстремальное охлаждение, например сухим льдом или жидким азотом!

Дочерняя аудиокarta **Sonar** на базе Realtek ALC885 обеспечивает высокое качество звука для игр, фильмов и другого мультимедийного контента. Соотношение сигнал/шум — 106 дБ.

Комплект поставки включает дополнительные компоненты для Quantum Cooler (вентилятор северного моста, стойка для охлаждения LN2 и модуль водяного охлаждения), подстроечные резисторы для вольт-моддинга, шасси Quantum Lap для установки платы на открытом стенде и набор Quantum Flow, который улучшает циркуляцию воздуха вокруг установленных видеокарт. Стоимость — от 10 000 рублей.

SSD по разумной цене



До сих пор за твердотельные диски приходилось платить огромные деньги, но ситуация постепенно меняется в лучшую сторону. Так, Super Talent объявила о начале продаж SSD на основе памяти MLC NAND по приемлемым ценам. 30- и 60-Гб модели Super Talent Master Drive MX обойдутся в 7 000 и 12 000 рублей соответственно, а за флагмана линейки объемом в 120 Гб придется выложить около 18 000. Все накопители серии легко выступят в роли абсолютно бесшумной альтернативы винчестеру. Скорость чтения составляет 120 Мб/с, скорость записи — до 40 Мб/с. Подключение к компьютеру — через порт SATA.

Более дорогая линейка Master Drive DX использует память типа SLC-NAND и обеспечивает скорость записи до 70 Мб/с. При этом, правда, увеличивается и цена — до 18 000 рублей за модель с 30 Гб и до 32 000 за модель с 60 Гб.

USB вместо DVI и VGA



eVGA представила устройства для цифрового подключения монитора к любому компьютеру со свободным портом USB.

Различие между моделями eVGA UV Plus+ UV12 и UV16 заключается в поддерживаемых разрешениях: 1440x900 у первого и 1680x1050 — у второго. Вывод на дисплей обеспечивается по интерфейсу DVI или VGA через переходник из комплекта поставки. Дизайн UV Plus+ предусматривает использование нескольких таких устройств с одним компьютером, что дает возможность создания мультимониторных конфигураций — количество дисплеев ограничивается лишь наличием свободных портов USB. Цена — 2500 рублей.

От одного гигабита к десяти



Большинство современных локальных сетей ограничивается пропускной способностью до 1 Гбит/с. Но с ростом количества компьютеров в сети такой скорости оказывается недостаточно. Впрочем, скоро можно будет наращивать пропускную способность без больших финансовых затрат: Intel представила собственный адаптер стандарта 10GBASE-T, который позволяет передавать данные со скоростью 10 Гбит/с на расстояние до 100 м при использовании медных кабелей категории 6a и на расстояние до 55 м по шестой категории.

Устройство существует в версиях с одним и двумя портами. Если оборудовать таким адаптером видеосервер, скорость работы может заметно увеличиться. Поначалу устройство будет довольно дорогим (около 25 000 рублей), но со временем цена опустится, и такой адаптер смогут позволить себе многие.

Мышь как перчатка

Microsoft объявила о намерении выпустить надеваемый беспроводной манипулятор

Итоги конкурса компании Cooler Master «Космос открыт каждому!»

**COOLER
MASTER**

Правильный ответ на вопрос «Как зовут всемирно известного диджея, задавшего музыкальный ритм игре?» — диджей **Junkie XL**.

Из всех правильных ответов случайным образом были выбраны три победителя:

- 1 место — **Павел Зенов**, force96@... Приз — корпус **Cooler Master Cosmos**.
2 место — **Анна Котова**, ewa_2004@... Приз — мощный блок питания **Cooler Master M1000**.
3 место — **Сергей Власов**, puzzle13@... Приз — универсальный кулер **Cooler Master Hyper 212**.



нового типа. Устройство надевается на руку и не мешает выполнению других действий, например печати текста на клавиатуре.

Активация функции перемещения курсора выполняется выключателем, который срабатывает при сжатии руки в кулак. Движения отслеживает сложная система сенсоров — и курсор на экране послушно следует за движением руки. Кнопки манипулятора расположены под большим пальцем. Но даже без них мышь распознает сложные жесты и клики — прокрутку, масштабирование, другие команды. Дата начала продаж устройств пока не называется.

45-нанометровая революция



45-нм процессоры **Intel** медленно, но верно вытесняют 65-нм модели. К началу осени компания переключается на новые технологические нормы более половины своих современных процессоров — старые чипы

при этом будут сниматься с производства.

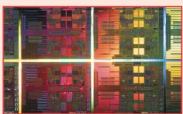
Уже в июне из прайс-листа компании исчезнут процессоры **Pentium E2140** (1,6 ГГц) и **Core 2 Duo E4500** (2,2 ГГц). В середине лета прекратится выпуск четырехъядерных **Core 2 Extreme QX6800** (2,93 ГГц) и **Core 2 Extreme QX6850** (3 ГГц) с частотой шины 1066 МГц и 1333 МГц соответственно. Поставки двухъядерных моделей серии **Core 2 Duo E6x50** продолжатся до начала 2009 года.

Но не стоит огорчаться. 45-нм процессоры гораздо лучше поддаются разгону, не так сильно нагреваются и обходятся производителю дешевле 65-нм аналогов.

Грандиозные планы AMD

В минувшем месяце представители **AMD** рассказали о планах компании по переходу на 45-нм производственный процесс. Новая технология даст жизнь процессорам с кодовым именем **Deneb**, которые обеспечат поддержку **DDR3 SDRAM** и позволят поднять частотную планку **Phenom** до 2,8 ГГц при сохранении тепловыделения на уровне 95 Вт.

Первые 45-нм ЦП появятся в продаже уже в конце нынешнего года и с точки зрения ха-



рактеристик мало чем будут отличаться от 65-нм моделей. А вот к середине 2009 года выйдут процессоры с рядом усовершенствований. Размер кэша второго уровня будет увеличен до 1 Мб, а ядра будут попарно объединяться на одном полупроводниковом кристалле. Это даст **AMD** возможность выпустить восьмijядерные чипы **Montreal**, которые составят конкуренцию **Intel Bloomfield**. В частности, будет выпущен процессор **AMD Hydra** с тактовой частотой 3 ГГц, 8 Мб кэша второго уровня и 12 Мб L3-кэша. Такой зверь точно позволит **AMD** потягаться с **Intel**.

Дебют Kraftway в большом кино



Известный режиссер **Тимур Бекмамбетов** готовится к премьере своего первого голливудского блокбастера с бюджетом почти 150 миллионов долларов.

Фильм «Особо опасен» обещает быть интересным — в главных ролях Анджелина Джоли, Морган Фримен, Теренс Стэмп и Константин Хабенский. Для создания компьютерных спецэффектов, а также обработки и хранения видеопланиров использовалось оборудование **Kraftway**. Российская компания оборудовала студию Бекмамбетова тридцатью двухпроцессорными серверами, полусотней графических станций **Kraftway Credo** и двумя сетевыми хранилищами **Kraftway-Hitachi** общей емкостью более 40 Тб. Премьера картины состоится уже в июне.

Железный софт на DVD

Видеокарты

- **AMD avivo 8.4** — видеоконвертер для карт серии **Radeon HD** под **Windows XP**.
- **AMD Catalyst 8.4** — драйвера для видеокарт **Radeon** под **Windows XP**.
- **ATI Tray Tools 1.3.6.1053** — альтернативная утилита для настройки видеокарт от **AMD**.
- **NVIDIA ForceWare 169.21** — драйвера для видеокарт серии **GeForce 5/6/7/8** под **Windows XP**.
- **RivaTuner 2.08** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **TechPowerUP GPU-Z 0.1.9** — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- **Creative Sound Blaster X-Fi Driver 2.15.0006** — драйвера для звуковых карт серии **Creative X-Fi**.
- **Realtek AC'97 A4.04** — драйвера для аудиокодексов класса **AC'97** от **Realtek**.
- **Realtek HD Audio L1.91** — драйвера для аудиокодексов класса **HD Audio** от **Realtek**.

Материнские платы

- **ASUS PC Probe 2 1.04.46** — мониторинг системных плат **ASUS**.
- **ASUS Update 7.13.05** — прошивальщик BIOS любой из системных плат **ASUS**.
- **GIGABYTE @BIOS 1.23** — прошивает BIOS любой системной платы **GIGABYTE**.
- **GIGABYTE EasyTune5 B07.1212.1** — утилита для разгона материнских плат от **GIGABYTE**.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009** — универсальные драйвера для плат на базе чипсетов **Intel**.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3** — фирменная утилита для материнских плат компании **MSI**.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 2.14** — измеряет производительность вашего винчестера.
- **HD Tune 2.55** — тестирует любой носитель и показывает его скорость.
- **Hitachi Drive Fitness Test 4.12** — тестирование и настройка винчестеров от **Hitachi**.
- **NEC CD/DVD Speed 4.7.1.15** — измеряет скорость вашего дисководов и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **CPU-Z 1.44.2** — определяет любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.123.040** — измеряет производительность ПК и проведет диагностику.
- **EVEREST Ultimate Edition 4.20 Build 1314** — культовая программа для диагностики ПК.
- **SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.15.14.24)** — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.34** — повелитель всех вентиляторов.

ПОМОЩНИК ЗА БЕСЦЕНОК

Первый взгляд на предвестников зры дешевых компьютеров

Иван Нечесов

Внушительную часть стоимости современных смартфонов, коммуникаторов и медиаплееров составляют далеко не самые мощные по компьютерным меркам процессоры. В последнее время многие производители озабочены этой проблемой, и развернулась новая гонка за создание наиболее экономичных чипов, которые могли бы найти применение в коммуникаторах, субноутбуках и портативных компьютерах с функцией доступа в Сеть.

Весовые категории

Более двух лет назад Intel и Microsoft представили любопытный форм-фактор — Ultra-Mobile PC (UMPC). Компактные размеры наряду с высокой производительностью сделали такие компьютеры мечтой любого мобильного пользователя. Массовому распространению ультрамобильных ПК сейчас препятствует непомерно высокая цена.

С середины весны Intel представила новый класс портативных устройств — Mobile Internet Device (MID). Дитя Centrino предназначено для школьников, студентов, домохозяек и всех, кто считает, что младшенький из домашних компьютеров должен быть не только быстрым и компактным, но и недорогим.

В чем различия между UMPC и MID? Ультрамобильные компьютеры работают под управлением операционной системы Windows XP или Vista и оптимизированы для офисных приложений. А MID будут поставляться с бесплатной ОС семейства Linux и предназначены для воспроизведения медиафайлов, веб-серфинга и общения в Сети. При этом никто не запрещает использовать такие устройства для просмотра новостей, предложений на аукционах eBay и погоды в любом уголке планеты. Операционная система загружается за считанные секунды. В списке бесплатного софта — сотни полезных программ, включая OpenOffice, Firefox, Skype.

Для всех MID характерно невысокое энергопотребление и приемлемая цена. Современные чипы потребляют электроэнергию чуть ли не больше процессора, поэтому время работы таких устройств пока не особенно впечатляет — 4–5 часов. В следующем поколении производители обещают улучшить этот показатель как минимум вдвое. В качестве опции будет предлагаться Windows — это

позволит продавать такие компьютеры тем, кому неинтересно разбираться в тонкостях Linux. А таких людей много.

Мода на доступность

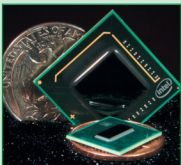
Производители портативных компьютеров возлагают большие надежды на платформу Intel Menlow. В ее основе лежат процессоры Atom (Silverthorne). На лидерство по производительности такие чипы совершенно не претендуют, поскольку перед инженерами стояла другая задача: обеспечить работу с основными программами на устройствах карманного формата. При этом все модели Intel Atom поддерживают команды x86 и без проблем работают с программным обеспечением для настольных компьютеров.



Процессор Intel Atom состоит из 47 млн транзисторов, каждый из которых в 44 раза меньше обычной бактерии.

У Intel Atom особая архитектура: при выполнении команд процессоры соблюдают очередность, тогда как все модели Pentium M и Core давно поддерживают внеочередное исполнение команд. Зато все модели серии Atom отличаются невысоким тепловыделением и поистине миниатюрными размерами — при площади ядра 25 мм² каждый чип содержит 47 млн транзисторов. Значения TDP колеблется от 0,6 Вт для чипа с частотой 500 МГц до 2,5 Вт для модели с частотой 1800 МГц. Для сравнения, термopakет Core 2 Duo — примерно 35–45 Вт.

Intel Atom доступны в версиях с поддержкой системной шины 400 или 533 МГц. Последние совместимы с технологией Hyper-Threading: чип может выполнять два потока



За счет использования 45-нм техпроцесса и энергосберегающих технологий разработчикам Intel Atom удалось добиться выдающихся показателей экономичности и рекордно компактных размеров самих процессоров.

одновременно и операционная система видит два виртуальных ядра. Все процессоры поддерживают технологию виртуализации VT, технологию безопасности Execute Disable Bit, а также наборы инструкций SSE3 и SSSE3.

В связи с процессорами работает одночиповый набор системной логики Poulsbo (он же Intel System Controller Hub). Poulsbo выпускается по технологии 130 нм и по размеру чуть ли не вдвое больше самого процессора. Разработчики полностью отказались от интерфейса Serial ATA в пользу более экономичного IDE и установили двухканальный аудиокодек. Интегрированное видеоядро поддерживает DirectX 9 и 10, Shader Model 4.1 и OpenGL 2.0 (на уровне драйверов Intel ограничивается поддержкой DirectX 9) и аппаратное декодирование видео. Одно «но»: чипсет позволяет выводить видео с разрешением только до 1366x768, так что реальной картинке высокой четкости увидеть не удастся.

Intel Atom снабжены семилетней поддержкой производителя. Драйверы для новой платформы будут доступны уже в июле. Что с производительностью? Atom 1,6 ГГц с 512 Кб кэша второго уровня и 533-МГц шиной выполнил тест Super PI 1M за 1 минуту 48 се-

ОТНОСИТЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ
SILVERTHORNE

Процессор	Результат в 1M SuperPI
Core 2 Quad (2,4 ГГц, Kentsfield)	00:18
Core 2 Duo (2,13 ГГц, Conroe)	00:24
Athlon 64 X2 (3,0 ГГц, Brisbane)	00:29
Core 2 Duo (1,8 ГГц, Merom-2M)	00:38
Phenom X4 (1,8 ГГц, Agena B3)	00:42
Pentium M (1,73 ГГц, Dothan)	00:46
Pentium 4 (2,4 ГГц, Northwood)	01:08
Celeron M (900 МГц, Dothan)	01:28
Atom (1,6 ГГц, Silverthorne)	01:48
Pentium III Mobile (1,13 ГГц, Tualatin)	01:55

кунд. Для сравнения приведены результаты этого теста для других процессоров, включая мобильные и настольные модели (см. таблицу). Результат неплохой. Особенно если учесть, что Super PI не оптимизирован под многопоточность, и в других приложениях скорость работы Atom может быть выше.

Наполеоновские планы AMD

У AMD собственные планы относительно карманных компьютеров. На 2009 год намечена настоящая революция: мобильные решения AMD достигнут высокого уровня интеграции — вместо северного моста, южного моста и процессора может использоваться один-единственный чип. О необходимости и разумности объединения всех основных компонентов системы на одном чипе уже давно говорится применительно к процессорам для разного рода портативных устройств с небольшим уровнем энергопотребления. Если AMD найдет правильный баланс между функциональными возможностями, себестоимостью и уровнем энергопотребления — успех обеспечен.

А в нынешнем году придется довольствоваться платформой **Puma** на основе процессоров **Turion Ultra** (Griffin) для полноценных ноутбуков и UMPG. Изначально это будут лишь двухъядерные модели, но впоследствии можно ожидать выхода и четырехъядерных.

Для достижения максимальной экономичности инженеры американской компании реализовали раздельное питание для каждого из двух ядер процессора, они могут функционировать на разных частотах, тем самым гибко подстраиваясь под конкретные задачи.

Неотъемлемая часть платформы — набор системной логики **R5780M**. Чипсет оснащен относительно мощным интегрированным гра-

Предвестники новой эпохи

Clarion Mobile Internet
Navigation Device

Процессор: Intel Atom 1,1 ГГц
Дисплей: 5,2-дюймовый ЖК, 800х480
Память: 256 Мб ОЗУ плюс 4 Гб ПЗУ
Связь: 3G, Wi-Fi / WMAX, Bluetooth



Дополнительная информация: Автомобильный компьютер с возможностью GPS-навигации и выхода в интернет. Clarion MIND построен на платформе Intel Merlow и обладает широкими коммуникационными возможностями. Операционка — Linux. В память изначально записан внушительный набор электронных карт, официальный пакет, веб-браузер и клиент электронной почты.

Lenovo IdeaPad U8

Процессор: Intel Atom 800 МГц
Дисплей: 4,8-дюймовый сенсорный ЖК, 800х480
Память: 256 Мб ОЗУ плюс 4 или 8 Гб SSD
Связь: GSM 850/900/1800/1900, EDGE, Wi-Fi, Bluetooth, GPS

Дополнительная информация: Время работы — не менее четырех часов при активном использовании модулей беспровод-

ной связи. Устройство имеет довольно скромный пользовательский интерфейс под управлением Linux, но это вполне компенсируется большим и ярким сенсорным дисплеем. Начало продаж намечено на лето.

NVIDIA APX 2500 Prototype

Процессор: NVIDIA APX 2500 750 МГц
Дисплей: 4-дюймовый ЖК, 800х480
Память: 256 Мб ОЗУ плюс 8 Гб ПЗУ
Связь: 3,5G HSDPA, Wi-Fi, Bluetooth, GPS



Дополнительная информация: Первый коммуникатор NVIDIA на основе процессора APX 2500 выглядит вполне конкурентоспособным. От моделей на основе Intel Atom аппарат выгодно отличается наличием 5-Мп камеры и цифрового телеприемника (DVB-H, DVB-T и T-DMB), а также возможностью декодирования видео высокой четкости. Технология pPower обеспечивает до 10 часов проигрывания видео и до 100 часов музыки non-stop.

фическим ядром с поддержкой DirectX 10, интерфейсом HDMI, функции HDCP и аппаратного декодирования H.264/VC-1 (AMD Universal Video Decoder). AMD предусмотрела возможность автоматического переключения с дисковой видеокарты на интегрированное видеоядро без перезагрузки компьютера (PowerXpress). Незначительная, казалось бы, возможность позволяет здорово экономить ресурс аккумулятора.

Сейчас доступны процессоры Turion Ultra с 1 Мб кэша второго уровня и встроенным контроллером памяти DDR2-667/800. Объем ОЗУ в системе может составлять до 8 Гб.

После покупки ATI AMD получила в свое распоряжение семейство мультимедийных процессоров **Imageon**. ATI обещала при помощи этих чипов довести качество карманных игр до уровня консольных, но от AMD на этот счет пока нет никаких новостей.

Кроме того, AMD имеет отношение к линейке процессоров **RMi Alchemy**. Raza Microelectronics купила у американской компании производственные мощности и права на процессоры с MIPS-архитектурой, но AMD стала акционером RMi. Нынешние флагманы линейки Alchemy — Au1210 и Au1250 — характеризуются невысоким энергопотреблением и возможностью использования в меди-

аппаратах, коммуникаторах и других портативных устройствах.

Микросхема RMi Alchemy Au1250 Media Processor обеспечивает декодирование видео в формате MPEG 1, 2, 4, WMV9, DivX и XviD с разрешением до 720х480. Однокристальное решение позволяет конструкторам проектировать универсальные проигрыватели без применения внешних компонентов для обработки



Процессоры RMi Alchemy нашли свое применение в PMP-плеере Cowon Q3W. Устройство уникальное, с большими возможностями расширения, а в качестве ОС используется Windows CE.

Поскольку AMD не горит планом выпускать процессоры для MID-устройств. Основные приоритеты — ноутбуки и UMPG.

Intel наступает по всем направлениям

Intel возлагает огромные надежды на Classmate PC. Пока ноутбук работает на основе Celeron M, но будущие версии будут использовать процессоры семейства Atom. В качестве средства доступа к сети выбран адаптер беспроводной связи 802.11 b/g, который также позволяет нескольким компьютерам объединяться в одноранговые сети.

В максимальной комплектации Classmate PC второго поколения получит 9-дюймовый дисплей, шестисекционную батарею, 512 Мб оперативной памяти, жесткий диск на 30 Гб и встроенную видеокamera. Чтобы пользователям не пришлось платить за Windows, процессорный гигант предлагает версии компьютера с ОС семейства Linux. Ноутбуки также будут комплектоваться дополнительными пакетами программного обеспечения, необходимыми для образовательного процесса. Предусмотрена адаптация более чем к восьми языкам.

данных. Программный интерфейс проигрывателя видеофайлов защитит на аппаратном уровне.

RMI Alchemy Au1210 Navigation Processor оптимизирован для применения в портативных системах навигации и специализированных мультимедийных устройствах. Тактовая частота Au1210 — до 400 МГц. Максимальное разрешение декодируемого видео — 480x288.

Графика важнее всего

У Intel и AMD в сегменте экономичных мобильных процессоров будет больше конкурентов, чем можно предположить. NVIDIA собирается потеснить процессорных гигантов в сегменте портативных устройств — для этого разработан процессор APX 2500. Чип идеально подходит как для коммуникатора и смартфона, так и для узкоспециализированного карманного устройства для выхода в сеть. По архитектуре чип представляет собой 65-нм ARM-процессор на ядре ARM11 MPCore с номинальной тактовой частотой 750 МГц. Основное достоинство заключается в возможности декодирования видеоформата H.264 (720p) и поддержке HDMI и программного интерфейса OpenGL ES 2.0.



Времена сотовых телефонов с дополнительными мультимедийными функциями прошли. Добро пожаловать в эпоху медиакомпьютеров с модулем сотовой связи в качестве дополнительной функции.

Для демонстрации возможностей APX 2500 был представлен прототип коммуникатора с 4-дюймовым экраном (800x480) с 240-битной глубиной цвета, 256 Мб ОЗУ, 8 Гб ПЗУ на флэш-памяти типа NAND, 5-мегапиксельной камерой и цифровым телепримиком. Аппарат рассчитан на работу в сотовых сетях третьего поколения со скоростью передачи данных и снабжен адаптерами Wi-Fi и Bluetooth, а также модулем спутниковой навигации.

При подключении к 60-дюймовому телевизору по интерфейсу HDMI аппарат декодирует видео H.264 (720p) с битрейтом 14 Мбит/с

С прицелом на будущее



Преемницей Intel Menlow станет платформа Moorestown, состоящая из одной микросхемы типа SOC (system-on-chip) и коммуникационного концентратора. На кристалле SOC будут установлены центральный процессор, графический контроллер и контроллер памяти.

Коммуникационный модуль обеспечит связь SOC с системой хранения данных и позволит работать в беспроводных сетях. Энергопотребление существенно снизится: в режиме простоя устройства на основе Moorestown будут потреблять в 10 раз меньше, чем Menlow-аналоги. Ожидается, что платформа увидит свет в 2009 году.

и частотой 30 кадров в секунду. При этом общее энергопотребление чипа не превышало 200 мВт. Заряда обычного аккумулятора хватило на воспроизведение видео в течение десяти часов. В режиме MP3-плеера время работы устройства составило больше ста часов.

В числе особенностей графического ядра — поддержка программируемых пиксельных шейдеров, вертексов и освещения, а также сглаживания. Все элементы трехмерного пользовательского интерфейса прорисованы идеально. Первые медиаплееры и смартфоны на основе платформы NVIDIA появятся в 2009 году.

VIA не сдастся

VIA не собирается без боя сдавать позиции в своем излюбленном сегменте компактных экономических компьютеров. Совсем недавно компания представила суперска-

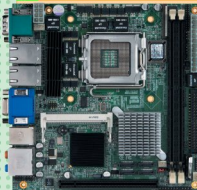


Эффектным 3D-интерфейсом не удивить — скоро каждый второй коммуникатор будет способен на подобные выкрутасы.



Разработчики VIA Isaiah предпочли более высокую производительность, слегка поступившись экономичностью.

Второе рождение Mini-ITX



У форм-фактора Mini-ITX есть все шансы пережить возрождение с появлением настольных модификаций процессоров семейства Intel Atom. Сейчас доступны материнские платы размером 170x170 мм с одним слотом DIMM, одним PCI, а также парой портов Serial ATA и одним IDE. Все

недорогие настольные системы на базе Intel Atom будут иметь форм-фактор Mini-ITX — процессорный гигант официально запретил партнерам создавать настольные продукты в других форматах.

Яркие процессоры Isiah с 64-битными расширениями (CN). Мощности процессоров достаточно для работы в составе MID, UMP и субноутбуков. Процессоры в четыре раза быстрее VIA C7, хотя энергопотребление и себестоимость не изменились. Все благодаря переходу на техпроцесс 65 нм, который удешевил производство и позволил разместить на кристалле большее количество транзисторов.

Если разработчики Intel Atom ради большей энергетической экономичности отказались от привычной архитектуры с внеочередным выполнением команд, то VIA предпочла более высокую производительность, слегка поступившись экономичностью. Инженеры говорят о двукратном увеличении производительности по сравнению с C7 при равной тактовой частоте и одинаковом энергопотреблении.

Поначалу будут доступны только одноплатные процессоры, но возможно появление и двухъядерной версии. Уровень энергопотребления процессора не превысит 3,5 Вт. Для сравнения — мобильный процессор Atom 1,66 ГГц будет потреблять не более 2 Вт, а его настольный аналог по имени Atom 230 (1,6 ГГц) — не более 4 Вт. Таким образом, Isiah становится выгодным приобретением даже для тех, кто собирает полноценные компьютеры на основе материнских плат Mini-, Nano- и Pico-ITX.

ТЕСТИРОВАНИЕ ALU В CRYSTALMARK 2004

Процессор	Результат
VIA Isiah (1,6 ГГц)	7619
Intel Celeron M (1,6 ГГц)	6080
Intel Atom (1,6 ГГц)	5472
VIA C7 (1,6 ГГц)	2890

Результаты первых сравнительных тестов VIA Isiah и Intel Atom показали явное преимущество первого над вторым. Сравнение подтвердило процессоры с одинаковой тактовой частотой (1,6 ГГц).

Арифметико-логическое устройство VIA Isiah оказалось самым быстрым, на втором месте — Celeron M. Процессор Atom занял третью строчку.

Интегрированные чипсеты для процессоров VIA будут выпускать NVIDIA. VIA тоже будет производить наборы системной логики для собственных процессоров, просто появление партнера в лице калифорнийской компании позволит укрепить позиции в стремительно развивающемся сегменте рынка.

У MID большое будущее. Если UMP представляет собой полноценный компьютер в миниатюре, то от MID будет требоваться только возможность выхода в сеть и поддержка основных медиаформатов. Большое количество аппаратных платформ позволит разработчикам создавать интернет-устройства, различные по своим функциональным возможностям и ценовому позиционированию.

На первых порах стоимость подобных девайсов будет завышенной (от \$500), но со временем конкуренция обострится и цены опустятся до разумных значений.



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL

innovation with style



Supports



Соглашайтесь только на лучшее!

Системные платы MSI серии P45 обеспечивают максимальную эффективность благодаря использованию микросхем DrMOS серверного класса.

Рабочая температура

DrMOS
Дискретные МОП-транзисторы

Ниже на **16°C**
дополнительная стабильность!

Быстродействие

DrMOS
Дискретные МОП-транзисторы

В 2 раза выше
мгновенный отклик!

P45 Diamond



- Поддержка процессоров Intel Core 2 с возможностью разгона FSB выше 2000 МГц
- Поддержка памяти DDR3-2000
- Вторичный источник питания на микросхемах DrMOS
- Жидкостное охлаждение Circu-Pipe
- Поддержка ATI CrossFireX
- Звуковая карта X-Fi HD Audio

www.microstar.ru

ЗВЕЗДНЫЕ БУДНИ

Тестирование элитных материнских плат для процессоров Intel

Алексей Горбунов

Ничто так не стимулирует появления дорогих материнских плат, как выход нового быстрого процессора. Стоило Intel только заикнуться о готовящемся Core 2 Extreme QX9770, как на ее призыв сразу же откликнулись производители материнок. И теперь в активе каждой крупной компании есть хотя бы одна плата-звезда: производительная, дорогая и эффектная.

В основе этих флагманских устройств обычно лежат чипсеты NVIDIA nForce 790i SLI и Intel X48. И тот и другой претендуют на звание «самого-самого», заявляют о своей исключительной уникальности и ссылаются на конкурентов. Не станем обращать внимания на их зачатки звездной болезни. Вместо этого организуем тест-дуэль, чтобы выяснить, кто «круче».

NVIDIA: заявка на лидерство

Новейшее поколение чипсетов nForce

790i SLI/Ultra обладает следующими особенностями: совместимость с процессорами Intel Penryn и DDR3-памятью, а также реализация технологии 3-Way SLI. Разница между 790i SLI и 790i SLI Ultra заключается лишь

в максимально поддерживаемой частоте памяти. В первом случае речь идет о модулях со скоростью 1333 МГц, тогда как старший чипсет умеет работать с чертовски быстрой 2000-мегагерцовой памятью.

На плечи северного моста nForce 790i SLI SPP возложена поддержка: до 8 Гб памяти, процессоров Intel и 32 линий PCI Express 2.0 (два разъема PCIe x16 2.0). Официальная рабочая частота системной шины достигает 1600 МГц, как и прежде, память функционирует либо по связанной с процессором скорости, либо на произвольно выставленной частоте, что есть важнейший плюс чипсетов NVIDIA. Кстати, 790i SLI поддерживает профили памяти EPP 2.0, которые заточены для работы с DDR3.

Южный мост чипсета носит не менее «оригинальное» название nForce 790i SLI MCP. Его силы реализуются еще 28 линиями PCIe (версия 1.1), 16 из которых уходят на третий разъем PCIe x16. 790i SLI MCP совме-

стит с перспективной технологией ESA, поддерживает до десяти разъемов USB, шесть устройств SATA и два IDE, до 5 слотов PCI. Между собой северный и южный мосты соединяются по шине HyperTransport, пропускная способность которой достигает 8 Гб/с.

ASUS Striker II Extreme

Технические характеристики • Чипсет: NVIDIA nForce 790i SLI Ultra • Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron D, Pentium 4/D/Extreme, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 • Частота системной шины: 800/1066/1333/1600 МГц • Поддерживаемая память: DDR3-800/1066/1333/1600/1800/2000, до 8 Гб • Графические разъемы: 2x PCIe x16 2.2 (синие), PCIe x16 (белый) • Разъемы расширения: 2x PCI x1, 2x PCI x16 (белый) • Дисковая подсистема: 6x SATA II (RAID 0, 1, 0+1, 5, JBOD), IDE • Звуковая подсистема: плата SupremeFX II (8-канальный кодек ADI 1986B) • Задняя панель: PS/2 (клавиатура), 6x USB, FireWire, 2x eSATA, выходы SPDIF (оптический и коаксиальный), кнопка сброса BIOS • Цена: 11000-12000 рублей

Основные возможности BIOS по разгону • Частота системной шины (FSB): 400-3000 МГц с шагом 1 МГц • Мониторинг процессора: от 0 до 50 • Режимы работы памяти: Linked/Unlinked • Делитель памяти (в режиме Linked): 1:1, 5:4, 3:2, Sync Mode (2:1) • Частота памяти (в режиме Unlinked): 800-3000 МГц с шагом 1 МГц • Частота шины PCIe: 100-200 МГц (отдельно для первого/второго и третьего разъемов) с шагом 1 МГц • Напряжение процессора: 1,1000-1,90000 В с шагом 0,00025 В, 1,95000-2,40000 В с шагом 0,02500 В • Напряжение памяти: 1,50-3,10 В с шагом 0,02 В • Напряжение северного моста: 1,30-3,10 В с шагом 0,02 В • Напряжение южного моста: 1,50-1,85 В с шагом 0,05 В

Переходим от слов к делу. Сценить возможности nForce 790i SLI Ultra мы сможем на примере топовой платы Striker II Extreme от ASUS. Это выдающееся воплощение инженерной мысли относится к семейству плат Republic of Gamers.

Комплект поставки Striker II Extreme всеобъемлющ. Из обычного и неинтересного: шесть кабелей SATA, по одному IDE и FDD, планка с разъемами USB и FireWire, переходник питания Molex/SATA, руководство пользователя, диски с драйверами и программами Futuremark 3DMark06 и Kaspersky Anti-Virus, игра Company of Heroes: Opposing Fronts. Плюс звуковая плата SupremeFX II, два моста SLI (двойной и тройной), пара вентиляторов для радиаторов системы охлаждения, набор Q-Connector для удобного подключения кнопок и диодов передней панели корпуса. Ну и на сладкое: ЖК-индикатор POST-кодов, набор штепсеров для подключения СВО, жгуты и термодатчики, наконец, планка на заднюю



ASUS Striker II Extreme создана, чтобы быть лучшей. Идеальный вариант для компьютерного маньяка.

панель. Последняя замечательна тем, что все разъемы на ней подсвечиваются — их легко опознать и в темноте.

При внешнем осмотре первое, что привлекает к себе внимание, — внушительная система охлаждения. На северном мосту красуется совмещенный с водоблоком радиатор — **ASUS Fusion Block System**. К нему можно подключить систему водяного охлаждения, чтобы отвод тепла от чипов был максимальным, а разгонный потенциал платы возрос. Центральный блок посредством тепловых трубок соединен с радиаторами на южном мосту и элементами питания процессора. Все компоненты системы охлаждения выполнены из меди.

Плата оснащена тремя разъемами PCIe x16: синие поддерживают стандарт PCIe 2.2, а белый — PCIe 1.1. Также доступно два разъема PCIe x1 (черный предназначен для установки звуковой платы SupremeFX II) и два PCI. Порты IDE и SATA размещены вдоль правого края платы и повернуты параллельно ее плоскости. Добраться до них после установки двух, а тем более трех видеокарт попросту нереально, особенно в корпусе. Также могут возникнуть проблемы с установкой экзотических кулеров. Лучшее всего подойдут модели с радиаторами, закрепленными значительно выше основания, и более-менее стандартным креплением. К таким относится **Thermalright Ultra-120 (Ultra-120 Extreme)**, **Thermaltake BigType 120 VX** и некоторые другие. Ну а водоблок от системы водяного охлаждения впишется здесь просто идеально.

Striker II Extreme создана для покерения невиданных доселе частот процессора и памяти. Про систему охлаждения мы рассказали достаточно, остается добавить, что, помимо восьмифазной схемы питания процессора, присутствует отдельная двухфазная система питания для оперативной памяти, все конденсаторы на плате твердотельные. За энергосберегающие функции отвечает чип **EPU**. Он автоматически регулирует напряжение и силу тока, а также переключает количество фаз системы питания процессора. При работе в приложениях, которые не требовательны к ресурсам ЦП, технология EPU позволяет экономить до 80% энергии. Плюс снижается тепловыделение процессора.

При этом здесь есть все удобства для любителей стендового разгона. В нижней части платы разместились кнопки **Power** и **Reset**, на задней панели — кнопка сброса настроек BIOS. Рядом с процессорным разъемом, слотами для памяти, северным и южным мостами присутствуют светодиоды, отображающие текущее состояние соответствующих устройств. Зеленый цвет — работа при номинальном напряжении, желтый — при повышении, а красный означает, что выставлено опасное значение напряжения и требуется усиленное охлаждение.

Количество настроек раздела **Extreme Tweaker** в BIOS поражает воображение. Стандартные пункты неизменны: выбор частоты системной шины, памяти, смены множителя процессора. Вдобавок: 14 опций таймин-

гов памяти (5 основных и 9 расширенных) и 16 настроек напряжения (ЦП, чипсет, память и дополнительные).

Отдельного внимания заслуживают уникальные параметры **Level Up**. В **CPU Level Up** можно выбрать более быструю модель процессора, а BIOS автоматически повысит частоту системной шины. К примеру, если у вас установлен **Core 2 Duo E8300**, то в списке будут модели **E8400** и **E8500**. Дополнительная опция, **Crazy**, выставляет ближайшую повышенную частоту FSB (например, если текущая 333 МГц, то будет выставлена 400 МГц). При этом частота памяти сохранится равной 1333 МГц. **Memory Level Up** также предлагает список, но уже профилей памяти: от стандартного PC3-1066 (1333 МГц) до запредельного PC3-19200 (2400 МГц). Опытные пользователи эти параметры мало заинтересуют, им ручную настройку подавай. А вот начинающим оверклокерам такие полезные опции очень даже пригодятся.

Достоинств больше Intel

Когда Intel только

анонсировала обновленные процессоры из серии **Core 2 Extreme**, сразу стало понятно, что следует ожидать и новый чипсет. Ведь как бы ни были хороши **Intel P35** и **X38**, у них остается один недостаток — офи-



Конкурирующие профили



Наверняка многие из вас не в курсе, что скрывается за загадочными аббревиатурами **Intel XMP** и **NVIDIA EPP**.

Попробуем внести ясность в этот вопрос.

На любой планке памяти есть специальная микросхема, в которой содержится информация **SPD** (Serial Presence Detect) — рабочая частота и тайминги. BIOS материнской платы считывает эти данные и автоматически настраивает параметры модулей. Для хранения SPD используется лишь какая-то часть памяти соответствующей микросхемы, а остаток пустует.

Около двух лет назад компания **NVIDIA** решила ввести в оборот этот остаток. Она предложила партнеру из **Corsair** записывать в свои планки **DDR2** так называемые профили **EPP** (Enhanced Performance Profiles), которые будут содержать данные о разогнанных режимах работы памяти. К таким данным относятся повышенные частоты и напряжений, а также более низкие тайминги. Таким образом, разгон оперативной памяти выполнялся буквально одним движением — выбором в BIOS соответствующего профиля.

С тех пор поддержка технологии обзавелись планки других производителей, к примеру **Kingston** и **OCZ**. Память с защитными профилями **EPP** получила название **SLI-Ready**. Разумеется, технология доступна только на материнских платах с чипсетом **NVIDIA**. Вместе с появлением памяти **DDR3** профили **EPP** сменили порядковый номер. Современные материнские платы на чипсетах **NVIDIA nForce 790i SLI** поддерживают **EPP 2.0**.

Смысл профилей **Intel XMP** (Extreme Memory Profiles) точно такой же. Вся разница лишь в том, что поддерживаются они исключительно модулями **DDR3** и чипсетом **Intel X48 Express**.

topdevice
www.topdevice.ru

TDE 238
МОДЕЛЬ

НОВИНКА

На правах рекламы.

* 1460 руб.

г. Москва
г. Новосибирск

тел / факс: +7 (495) 740-77-87
тел: +7 (383) 217-76-61
факс: +7 (383) 217-77-64

e-mail: info@vers.ru

*Рекомендованная розничная цена.

Условия тестирования

Для проведения испытаний мы отобрали следующие комплектующие: процессор **Intel Core 2 Extreme QX9770**, 2 Гб оперативной памяти DDR3 из серии **Corsair DOMINATOR** с частотой 1800 МГц, видеокарту **AMD Radeon HD 3870 X2**. Такая конфигурация поможет нам полностью раскрыть потенциал наших компонентов. В качестве операционной системы использовалась 64-битная версия **Windows Vista Ultimate** с пакетом обновлений Service Pack 1. Для всех устройств были скачаны и установлены последние версии драйверов. Материнские платы были прошиты свежими версиями BIOS.

В списке тестовых приложений мы сделали упор на синтетические бенчмарки. Среди них: знакомые всем **Futuremark 3DMark05** и **PCMark05**, 64-битная версия универсального теста процессора/видеокарты **MAXON CINEBENCH R10**. Тест подсистемы памяти из пакета **Valavys EVEREST**. Дополнительно мы замеряли: время кодирования 10-минутного ролика HD-формата (кодек **Xvid**, разрешение 1920x1200) программой **VirtualDub** в разрешении 640x480 (кодек **DivX**); время подсчета числа пи в программе **Super Pi Mod 1.15** с параметром BM; скорость работы во встроенном бенчмарке популярного архиватора **WinRAR**. Наконец, запустили тест производительности из игры **F.E.A.R.** в разрешении 1600x1200 с включенной 16-кратной анизотропной фильтрацией.

циально они поддерживают лишь 1333-мегагерцовую шину. Тогда как для работы с флагманскими процессорами требуется FSB 1600 МГц. Разумеется, практически все платы, основанные на наборе микросхем X38, после обновления BIOS и ручной настройки частоты спокойно заработают с экстремальными моделями, но все же.

Итак, чипсет X48 состоит из северного моста **X48 MCH** и одного из южных: **ICH9R** поддерживает RAID и AHCI, **ICH9DH** — только AHCI, а у **ICH9** нет родной поддержки ни одной из этих технологий. К слову, AHCI необходима для работы NCQ и горячего подключения SATA-устройств. Северный мост умеет работать с любыми из современных процессоров Intel и оперативной памятью DDR3 с частотой 1600 МГц. Максимальный объем памяти — 8 Гб. Вместе с X48 обрела жизнь новая технология **Intel XMP** — своеобразный аналог профилей памяти EPP. X48 MCH, кроме того, ответствен за 32 линии PCI Express x16 стандарта 2.0; разумеется, есть поддержка **CrossFire X**.

Семейство южных мостов **ICH9** обеспечивает дополнительно 6 линий PCI Express, до 12 USB и 6 SATA-разъемов. Устройства IDE давно не поддерживаются, поэтому на всех современных платах с чипсетами Intel соответствующий интерфейс реализуется силами сторонних контроллеров. В заключение отметим поддержку до шести слотов PCI, а также наличие встроенного гигабитного сетевого контроллера.

ТЕСТОВЫЙ СТЕД

Процессор	Intel Core 2 Extreme QX9770 (Socket 775, FSB 1600 МГц, 3,2 ГГц, L2-кэш 12 Мб)
Кулер	Soythe ANDY SAMURAI MASTER (1200 об/мин)
Память	Corsair DOMINATOR TWX32G1800C7DFNV 2048 Мб DDR3 (7-7-7-20, 2.0 Б)
Видеокарта	AMD Radeon HD 3870 X2 1024 Мб (Radeon HD 3870 X2, PCIe x16)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 320GB20AS 320 Гб (SATA II, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	PC Power & Supply Silencer 610 EPS12V (610 Вт)
Драйверы для системных плат	NVIDIA nForce 9.64
Драйвер для видеокарты	Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009
Операционная система	ATI Catalyst 8.4
	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, SP1

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ FUTUREMARK

	3DMark06 1.1.0			PCMark 05 1.2.0	
Модель платы	SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall	CPU Memory
ASUS Striker II Extreme	6814	7991	4760	17703	10360 5745
P5E3 Premium/WiFi-AP @n	6756	8063	4726	17586	10303 5381

ТЕСТЫ ПРОЦЕССОРА И ПАМЯТИ

MAXON CINEBENCH R10 (64-bit)

Модель платы	Single CPU	Multiple CPU	Speedup	OpenGL
ASUS Striker II Extreme	3922	14153	3,61	5904
P5E3 Premium/WiFi-AP @n	3939	14055	3,55	5794

EVEREST 4.50 Ultimate Edition (Cache and Memory Benchmark)

Модель платы	Read, M/s	Write, M/s	Copy, M/s	Latency, ns
ASUS Striker II Extreme	10667	8516	8545	48,7
P5E3 Premium/WiFi-AP @n	10263	8493	8771	50,6

ASUS P5E3

Premium/WiFi-AP @n

Технические характеристики • Чипсет: Intel X48 Express • Поддерживаемые процессоры: Intel Celeron D, Pentium 4/Extreme, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 • Частота системной шины: 800/1066/1333/1600 МГц • Поддерживаемая память: 800/1066/1333/1600/1800/2000 МГц DDR3, до 8 Гб • Графические разъемы: 2x PCIe x16 2.0 (слайм), PCIe x16 (чипсет, работает как x4) • Разъемы расширения: 2x PCI x1, 2x PCI • Дисковая подсистема: 6x SATA II (RAID 0, 1, 5, 10), IDE • Звуковая подсистема: 8-канальный кодек ADI 1988B • Задняя панель: PS/2 (клавиатура), 6x USB, FireWire, 2x GbLAN, 2x eSATA, выходы S/PDIF (оптический и коаксиальный), два разъемы для подключения антенн Wi-Fi • Цена: 9000-10000 рублей

Основные возможности BIOS по разгону • Частота системной шины (FSB): 800-3200 МГц с шагом 1 МГц • Множитель процессора: от 6 до 31 • Частота памяти: 667 МГц, 800 МГц, 833 МГц, 887 МГц, 1002 МГц, 1066 МГц, 1111 МГц, 1333 МГц, 1600 МГц, 1800 МГц, 2000 МГц • Частота шины PCI: 100-180 МГц с шагом 1 МГц • Напряжение процессора: 0,8500-2,10000 В с шагом 0,00625 В • Напряжение памяти: 1,50-2,78 В с шагом 0,02 В • Напряжение северного моста: 1,25-2,21 В с шагом 0,02 В • Напряжение южного моста: 1,05-1,20 В с шагом 0,015 В • Напряжение шины FSB: 1,20-1,50 В с шагом 0,02 В

Приветствуем **ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP @n** — материнскую плату высшего класса, построенную на чипсете Intel X48. Если Striker II Extreme — плата для игроков, то эта красавица принадлежит к серии **Lifestyle**. Платы из этого семейства сочетают в себе отличную производительность, продвинутые технологии энергосбережения и множество мелочей, которые делают работу с компьютером более комфортной. К примеру, для выхода в интернет этой платы не нужна операционная система — в нее изначально зашита Linux-оболочка **Express Gate** с браузером и даже со **Skyline**.

Набор аксессуаров у P5E3 Premium скромнее, нежели у Striker II Extreme. По большому счету здесь все по делу и без вычурности. В частности: три руководства пользователя (по настройке платы, контроллера Wi-Fi, а также описание функций пульта ДУ), диск с драйверами и софт от ASUS, 6 кабелей SATA и переходники питания MoLeM/SATA, кабели IDE и FDD, планка с разъемами USB и FireWire. Кроме того, в коробке лежали два вентилятора для системы охлаждения платы, две антенны Wi-Fi, набор переходников Q-Connector, оригинальная планка на заднюю панель корпуса и пульт ДУ с ИР-приемником.

Как мы крути, самый выдающийся частью P5E3 Premium является ее монструозная система охлаждения **Stack Cool 2**. Водоблоки тут и не пахнут, но и без них конструкция на четырех массивных медных радиаторах, соединенных тепловыми трубками, внушает доверие. Кстати, рекомендация на тему кулеров для ЦП, данная выше, остается в силе — свободного места вокруг процессорного разъема не прибавилось.

Расположение основных компонентов платы продумано хорошо. Даже если собрать конфигурацию CrossFire X и занять видеокартами все три разъема PCIe x16, останутся свободными по одному слоту PCI и PCIe x1. Правда, при таком раскладе будет проблематично добраться до четырех разъемов SATA и близлежащих IDE. К тому же после установки широкой видеокарты в нижний слот PCIe x16 станут недоступны разъемы USB, FireWire и передняя панель.

Что до разгона, то с технической стороны у P5E3 Premium есть все предпосылки для удачных экспериментов: 8-фазная схема пи-

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ И ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

VirtualDub 1.7.8

Модель платы	Время, мин
ASUS Striker II Extreme	5:07
P5E3 Premium/WiFi-AP @n	5:12

Super Pi Mod 1.15 (8 MB)

Модель платы	Время, мин
ASUS Striker II Extreme	2:56
P5E3 Premium/WiFi-AP @n	2:58

WinRAR 3.71

Модель платы	Скорость, КБ/с
ASUS Striker II Extreme	2038
P5E3 Premium/WiFi-AP @n	1847

F.E.A.R. 1.06

Модель платы	1600x1200, AF x16
ASUS Striker II Extreme	217
P5E3 Premium/WiFi-AP @n	210

тания процессора, твердотельные конденсаторы, качественные полевые транзисторы с малым временем срабатывания. Приняв во внимание эффективную систему охлаждения, получаем решение высшего уровня, интересное для любого оверклокера. Как и предыдущая плата, эта новинка от ASUS может похвастаться наличием чипа EPU на борту.

Разнообразные опции BIOS, связанные с разгоном, находятся в меню **AI Tweaker**. Одних только настроек таймингов памяти здесь 20 штук. Дозволено менять: множитель ЦП, частоту системной шины, частоту памяти из списка значений, напряжение всех перечисленных компонентов, а также обоих мостов чипсета. При наличии соответствующих модулей памяти в опции **AI Overclock Tuner** можно выбрать режим **X.M.P.**. После его активации частота FSB, делитель и тайминги памяти будут автоматически подстроены под установленные планки. Важный момент: если вы уверены в своих силах и не боитесь испортить оборудование, то перед началом экспериментов переставьте две перемычки **OV_CPU** и **OV_NB**. Таким образом вы повысите максимальный порог напряжений процессора и северного моста. Расположены эти перемычки чуть правее и выше разъема для оперативной памяти.

Собственно дуэль!

У чипсетов NVIDIA и Intel по-разному организованы настройки (и принцип взаимодействия) оперативной памяти. В случае наших участниц это значит следующее: у Striker II Extreme можно выставить необходимую частоту памяти, а на P5E3 Premium приходится выбирать одно из фиксированных значений, обусловленных текущей частотой FSB. В связи с этим возник забавный конфуз, связанный с нашими 1800-мегагерцовыми планками. На плате P5E3 Premium при частоте системной шины 1600 МГц (номинал для QX9770) в списке доступных частот памяти максимальным было значение 1600. Мы решили положиться на современную технологию XMP, выбрав ее в меню **AI Overclock Tuner**. К гордости разработчиков отметим, что память без проблем заработала на частоте 1800 МГц с автоматически выставленными таймингами и напряжением. Вот только частота FSB возросла до 1800 МГц, а процессора — до 3.6 ГГц. В итоге все тесты на P5E3 Premium проводились с 1600-мегагерцовой памятью.

Как выяснилось, ускоренная на 200 МГц память оказала минимум влияния на показатели Striker II Extreme. Эта плата лидировала не только в тестах быстродействия подсистемы памяти, но и во всех остальных приложениях, но разница в производительности была столь мала, что можно смело говорить о ничьей.

Мечта энтузиаста



Современные материнские платы, основанные на чипсетах NVIDIA, получили поддержку перспективной технологии **Enthusiast System Architecture (ESA)**. Она определяет информационный протокол, который будет использоваться компонентами системы для связи друг с другом. В результате они смогут автоматически корректировать свои рабочие параметры и отправлять важную информацию пользователю.

Другими словами, блоки питания, а также системы воздушного и водяного охлаждения надеются специальными контроллерами. Умные микросхемы возьмут на себя функции отслеживания таких параметров, как скорость вращения вентиляторов, сила тока и уровень напряжения цепей в блоке питания, режим работы помпы в СВО. Обмен данными с материнской платой будет происходить по интерфейсу USB 2.0. Поступающая информация попадет в руки фирменного ПО, которое позаботится о мониторинге и тщательном контроле всех введенных его компонентов. Ручная настройка, разумеется, не исключена.

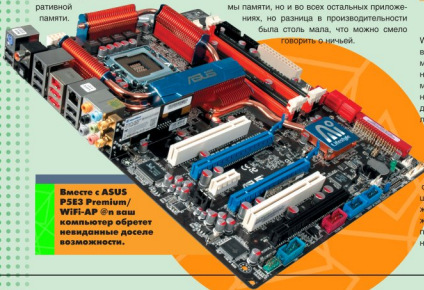
Технологии поддержали все ведущие производители материнских плат, блоков питания и систем охлаждения. Некоторые решения, совместимые с ESA, уже поступили в продажу. К ним относятся: CBO Thermalitake BigWater 780e и CoolerMaster Aquagate Liquid Cooler, корпуса CoolerMaster COSMOS 1010 и SilverStone TJ10 ESA Edition, а также материнские платы от XFX и EVGA на чипсетах nForce 780i/790i SLI.

Заключение

ASUS Striker II Extreme и P5E3 Premium/WiFi-AP @n — платы высокого полета. Первая подойдет для сборки эталонной сверхсистемы: две-три видеокарты, водяное охлаждение, разогнанные до предела процессор и память. Ну а P5E3 Premium станет отличной основой для чрезвычайно производительного домашнего ПК, которому по силам абсолютно любая задача.

Что касается соревнования чипсетов, то здесь мы наблюдаем равенство во всем, начиная от обилия всевозможных настроек и заканчивая быстродействием. Это очень даже хорошо, так как и Intel, и NVIDIA с одинаковым усердием продолжают совершенствование своих наборов микросхем, желая обогнать друг друга. Ну а мы будем ждать новых анонсов, очередных топовых плат и гадать, чем же удивят разработчики на этот раз.

Вместе с ASUS P5E3 Premium/WiFi-AP @n ваш компьютер обретет невиданные доселе возможности.





А ДИДЖЕЙ КТО?

Тестирование Hercules DJ Console Mk2

Сергей Соловьев

Хотели бы вы стать диджеем? Для этого нужно совсем «немного» — куча денег на оборудование и несколько месяцев систематических занятий. Если ни денег, ни времени нет, можно попробовать более простой вариант. Сразу оговоримся, речь пойдет об оборудовании, не предназначенном для профессионального диджеинга, но оно может оказаться очень интересным и полезным для тех, кто только открывает для себя многообразный мир микширования звука.

DJ по имени Гераклес

Компания **Hercules**, специализирующаяся на производстве самого разнообразного оборудования, представила недавно диджейскую консоль с USB-интерфейсом. Называется **DJ Console Mk2**, и стоит она 6500 руб. Выглядит консоль как мобильное двухдековое устройство с интегрированной звуковой картой для проигрывания, микширования и создания музыки на платформах PC и Mac.

Начнем с внешнего вида. Небольших размеров консоль (235x200x65 мм, 1,15 кг) с креплениями и ремнем для переноса подключается к компьютеру через USB-порт, тем самым позволяя избавиться от лишних проводов питания, хотя опционально эта возможность есть. Единственным требованием к

установке консоли является необходимость использовать программное обеспечение, предоставленное в комплекте поставки, — **Atomix Virtual DJ**. Также устройство совместимо с **Gmixon NewDJ**, **OTS DJ**, **OTS CD Scratch** и **Arturia Storm 2.0 DJ Edition**. В скором времени этот список пополнится программами **InVibes** и **MixVibes**. Поскольку **DJ Console Mk2** чисто аппаратный интерфейс, то функциональность софта стоит не на последнем месте. При этом необходимо обратить внимание на то, что после установки консоль перехватит свойства звуковой карты компьютера на себя. Как автономная звуковая карта, **DJ Console Mk2** способна обеспечить всю необходимую функциональность, однако качество могло бы быть и выше.

Как и у большинства подобных устройств, фронтальная панель консоли представляет собой два симметричных, независимых устройства управления треками. На всей панели есть только два элемента, относящихся к обоим устройствам, — кросс-фейдер и небольшой джойстик для перемещения по меню софта. Остальные элементы интерфейса дублируются. Рассмотрим их: по краям консоли расположены трехполосные линейки эквалайзера, регуляторы пича и темпа, в верхней части размещены три кнопки управления фрагментами **Cue**, клавиша выбора **Fx**, **Cue**, **Loop**, а также фейдер управ-

ления громкостью канала. В нижней части устройства — кнопки управления треками, волшебные клавиши **Auto Beat**, **Cue** (для установки меток в треке) и **Play/Pause**, а также два дисковых контроллера **Vinyl-style Jog Wheel** для эмуляции скретча. Отметим неприятную особенность, на которую мы обратили внимание во время микширования: из-за близкого расположения кросс-фейдера к джогам пальцы то и дело касаются одного из них в самый неподходящий момент — например, когда треки уже сведены.

Клавиши, благодаря фосфорной обработке, светятся в темноте. Очень даже кстати в условиях вечеринки. Для максимального удобства устройство снабжено отдельным выходом контроля звучания трека в наушниках с возможностью выбора источника сигнала, подключением микрофона с функцией **Talkover** и всеми необходимыми коммуникационными входами и выходами. Расположены они весьма удобно — непосредственно на корпусе консоли.



Протестировав **DJ Console Mk2** в домашних условиях и вдоволь наигравшись с обширной коллекцией музыкальных файлов, мы можем сказать, что у консоли есть сразу несколько несомненных плюсов — компактность, интуитивный интерфейс, простота подключения и освоения, достаточное количество входов и выходов для подключения внешних устройств, наличие ремня для переноски. Из минусов — недостаточно хороший ход фейдеров и кросс-фейдера, необходимость использовать определенный комплект программного обеспечения. Но главный и самый существенный минус консоли — заметная задержка, не позволяющая максимально эффективно работать с пультом и использовать разнообразные техники сведения.

В остальном **Hercules DJ Console Mk2** вполне подходит любому начинающему диджею. ■

Благодарим компанию «Алион» (www.alion.ru) за предоставленный для тестирования **Hercules DJ Console Mk2**.





CENTURION 590

Оружие победы



Любые три опции
5,25" на девяти могут
превратиться в складываемые
12-сантиметровые светящиеся
вентиляторы для
четырёх HDD



Возможность
использования
до восьми
12-сантиметровых
вентиляторов для
эффективного
охлаждения



Залогом победы не может быть только сила или только мощное оружие. И то и другое стратегическое важно для планирования успеха. Именно так же использовать тот факт, что мощная сила, созданный с одной целью и разработкой, является как единое целое, способный преодолеть любое препятствие на своем пути. Благодаря потрясающим возможностям по расширению функционала системы, перспектив и грандиозные планы быстро становятся реальностью и повседневной практикой.

Cooler Master Centurion 590 – создан для превращения потенциала в победу.

Реклама

www.cooler-master.com

Москва:
ПЯТИТ тел +7 (495) 785-05-54
Арбайт Компьютер тел +7 (495) 725 - 80-08
Зенит +7 (495) 955-51-99
И.П. Котов +7 (495) 784-72-34
НАКС +7 (495) 974-33-33
Опэнд +7 (495) 788-19-18
Сварка +7 (495) 542-95-70
Сеть компьютерных магазинов Нестор +7 (495) 223-33-33
СтарМастер +7 (495) 785-85-55
Цюцэн +7 (495) 784-72-34
FORMOZA +7 (495) 224-21-64

GSM COMPUTERS +7 (495) 540-91-68
Мелитон +7 (495) 981-84-84
NT Computer +7 (495) 383-93-35
Объединенная розничная сеть POLARIS +7 (495) 795-55-57
Технопорт-Компьютеры

Санкт-Петербург:
EUSCLID +7 (812)-702-45-00
Компьютер-Центр КЕУ +7 (812)-333-99-33
РНК +7 (812) 327-34-10
Воронеж:
PET (4732) 77-05-38

Иркутск:
Контек (3952) 25-83-38

Новосибирск:
Сварка (5312) 19-44-62

Уфа:
Сеть магазинов Кликс (3472) 91-21-12



ПУТЬ САМУРАЯ

ЭВОЛЮЦИЯ ШИН ДЛЯ ВИДЕОКАРТ — ОТ ISA ДО PCIE

Павел Шубский

В далеком 1981 году создатели IBM PC и подумать не могли о том, что всего через двадцать пять лет компактные домашние компьютеры смогут выдавать практически фотореалистичную картинку с миллионами полигонов, а игровые миры раскинута на тысячи виртуальных километров.

Интересно, что сказал бы Герман Холлерит (Herman Hollerith), узнав, что основанная им компания по изготовлению перфокарт и счетных машин в очередной раз оказалась у истоков наших ретро-исследований?

От простого к сложному

В 1981 году компания IBM представила первый в мире персональный компьютер — IBM PC. В нем использовалась допотопная видеокарта с возможностью вывода монохромного изображения, но не это главное. Все наше внимание приковано к шине **Industry Standard Architecture (ISA)**, разработанной в недрах IBM. Основное назначение ISA — соединение периферийных компонентов с системой.

Шина ISA использовалась далеко не только (и даже не столько) для нужд видеокарт. Сторонние производители выпустили массу дополнительных устройств для расширения возможностей компьютера. Оно и понятно, ведь тогда в системную плату не устанавливали звуковой кодек, сетевой контроллер и т.д. Все это можно было реализовать лишь с помощью карт расширения. Сами по себе ISA-порты не сильно отличались от более привычных PCI-разъемов.

Предшественниками полноценных видеокарт были чипы с возможностью вывода спрайтов на

экран. Графические возможности компьютеров в те времена не волновали людей: когда IBM представила первый в мире чип с поддержкой вывода нескольких цветов, люди и не поняли, зачем это нужно. Графические карты для интерфейса ISA в середине 1980-х выпускали компании **Cirrus Logic**, **Avance Logic**, **ATI**, **S3**.

Изначально у шины ISA было много ограничений: недостаточная пропускная способность, малое число прерываний, система распределения питания не ахти. Заменить ISA должна была шина **Micro Channel Architecture (MCA)**, представленная в 1987 году вместе с компьютером IBM PS/2. Новая разработка решила многие проблемы, свойственные ISA: частота шины поднялась до 10 МГц, появился вменяемый Plug-n-Play (до этого прописывать новое устройство в систему приходилось вручную), шина стала 32-битной. Теоретическая пропускная способность MCA достигала 66 Мб/с, на практике — максимум 40 Мб/с. Устройства наконец-то могли общаться друг с другом напрямую, минуя центральный процессор. С такими улучшениями MCA могла бы стать индустриальным стандартом, но IBM сама все испортила. Компания не стала развивать рынок периферии для новой шины, более того, тщательно тормозила этот процесс — сторонние производители должны были получать специализированный ID для каждого устройства, за право выпуска устройств под MCA нужно было платить лицензионные отчисления и роялти. И это при том, что IBM не получила патенты на шину...

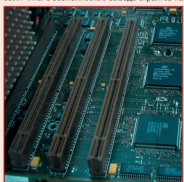
История сохранила лишь несколько упоминаний о видеокартах под MCA. Очевидно, что производители испугались всех трудностей, связанных с лицензированием и получением ID. Да и стоило ли мучиться? Компьютеры с шиной MCA оказались значительно дороже аналогов с использованием ISA. Все большей популярностью пользовались системы от **Dell**, **Research Machines** и **Olivetti**. Самые известные дис-

кретные видеокарты для MCA — это monstrously известные **IBM XGA**, **XGA-2**, несколько моделей от **Infotronic**, **Actix** и **ATI**. Кстати, примерно в то же время появился разъем **VGA (D-sub)** для подключения мониторов.

Производителям компьютеров основательно поднадоела политика IBM. В итоге они объединились и начали работать над альтернативным стандартом. Альянс **AST Research**, **Compaq**, **Epson**, **Hewlett-Packard**, **NEC**, **Olivetti**, **Tandy**, **WYSE** и **Zenith Data Systems** шуточно назвали «Бандой девяти». Результаты их труда обозначились уже в 1984 году, когда партнеры представили 32-битную шину **Extended Industry Standard Architecture (EISA)**. Она обладала всеми преимуществами MCA, но при этом представляла собой лишь надстройку над классической ISA, что позволило сохранить совместимость с 8- и 16-битными компонентами. Лицензия на шину стоила копейки.

Внешне порты EISA были похожи на 16-битные разъемы ISA — они точно так же были разделены на части для сохранения совместимости. С точки зрения производителей, шина EISA не сильно отличалась от оригинальной ISA, так что и видеокарт с ее поддержкой было выпущено предостаточно.

Надстройка продлила жизнь ISA, но в начале 1990-х была представлена шина **VESA Local Bus (VL-bus, VLB)**. За ее разработку ответственна всем известная ассоциация **Video Electronics Standards Association (VESA)**, основанная NEC в середине 1980-х годов. Почему бы не успокоиться на время и не продолжить использование EISA? Все просто — производителям опять не хватало



EISA заткнула за пояс шину MCA от IBM и стала стандартом де-факто.



Видеокарта ATi Mach32 для шины VLB едва помещалась в корпус того времени. Да-да, и тогда выпускали громадные видеокарты.

«Дикая утка» IBM

На протяжении всей истории человечества всегда находились провокаторы в хорошем смысле слова, выдумщики и просто светлые головы. Люди, которые никогда не сидели на месте и старались привести в мир что-то новое. Встречайте одного из таких — Чета Хита (Chet Heath).

Этот сотрудник IBM с тридцатилетним стажем отвечал за разработку многих ключевых компонентов, которые в том или ином виде присутствуют в компьютерах и по сей день. В нашей статье мы затронем сразу два из них — шину MCA и технологию Plug-n-Play. Подробный ему в IBM называют «дикими утками» (wild duck), и именно они вращают колесо прогресса.

Хит пока является единственным сотрудником IBM, дважды получившим награду компании за технологические достижения! Зная, какое влияние оказал «Голубой гигант» на компьютерную индустрию, можно предположить, что Чету мы обязаны многим.

В июне 2000 года Хит покинул родные пенаты. Стало тесно — руководство компании не захотело принимать в оборот предлагаемую им серверную технологию, а раз так, надо двигать дальше. В данный момент наш герой трудится в роли технологического директора на славу компании OmniCluster. Посмотрим, что еще он явит миру...

скорости. Решением стала совершенно неудобная по современным меркам «добавка» в виде PCI-образного порта, который располагался в один ряд с 16-битным разъемом ISA, таким образом продлевая его. Устройство с поддержкой VLB устанавливалось сразу в два разъема — порт VLB обслуживал прерывания к памяти, а ISA обслуживал прерывания. Топорное решение, ничего не скажешь.

Несмотря на все недостатки, VLB стала стандартом де-факто в компьютерах с процессорами Intel 80486. Многочисленные производители представили длинные модели с двумя разъемами.

В 1991 году ATI выпустила видеокарту Mach 8, которая могла обрабатывать картинку без помощи процессора. Уже в 1992 году последовала Mach 32 с возможностью ускорения обработки графического интерфейса Windows. Начались первые войны за рынок графики. В стычках участвовали S3, Cirrus Logic, ATI, PowerVR, Rendition и более мелкие игроки. На горизонте замаячили трехмерные пространства и аппаратное ускорение графики...

Назад в будущее

Проследив за компьютерным рынком, Intel решила взять все в свои руки и начала работу над шиной Peripheral Component Interconnect (PCI). Intel подошла к вопросу со всей серьезностью и организовала специальную группу для продвижения стандарта — PCI Special Interest Group (PCI-SIG). В нее вошли представители наиболее крупных IT-компаний.

Финальные спецификации PCI 1.0 были готовы к 1993 году. В серверах новый интерфейс заменил и EISA, и MCA. Захват рынка настольных компьютеров произошел не сразу — на тот момент люди были вполне довольны возможностями VLB. С появлением мощных процессоров Pentium недостатки шины стали очевидны — пользователи не давали жить постоянные помехи, наводки от оборудования и исторические данные на жестких дисках.

В один прекрасный момент Intel представила процессор Pentium Pro в паре с новым чипсетом, в нем место VLB не нашлось. Да, вот так просто компания взяла да и убрала разъем. Сильные наклонности Intel проявляются и по сей день, ведь именно она форсировала переход на Serial ATA, ратовала за отказ от PS/2 в пользу USB. Что интересно, интерфейсы EISA тогда сохранили — соответствующие разъемы оставались на платах еще довольно долго.

К выходу Pentium II в 1995 году PCI-SIG представила спецификации PCI 2.0 (33 МГц). В новой версии были решены проблемы прерываний и определения установленных устройств —

под эти цели отвели дополнительный канал связи. Периферия могла свободно обращаться к памяти, выделять для себя необходимые участки, а технологию Plug-n-Play довели до ума.

Участники PCI-SIG не почивали на лаврах и продолжали работу над стандартом — в последующие годы появились ревизии 2.1, 2.2 и даже 3.0. Самая ходовая версия PCI обладала пропускной способностью 133 Мб/с. Тем временем на рынке видеокарт только разгоралась борьба за место под солнцем. Производители работали над реализацией аппаратного ускорения 3D-графики. Ярчайшие представители той эпохи — разновидности S3 VIRGE и первый комбинированный 2D/3D графический ускоритель ATI Rage. Не выдержав конкуренции, рынок видеокарт начали покидать различные компании. Многие из них — например, Cirrus Logic — перепрофилировались и успешно существуют до сих пор.

Все описанные тогдашние модели использовали интерфейс PCI — до поры до времени он обеспечивал достаточную пропускную способность. История шин как идеального интерфейса для видеокарт стала подходить к концу с появлением на рынке компаний 3Dfx и NVIDIA. К 1997 году последняя представила сравнительно мощную Riva 128, ATI продолжала развивать Rage, а 3Dfx выпустила легендарные 3D-акселераторы Voodoo и Voodoo 2. Несмотря на то, что шина PCI позволяла выгнать фокусы вроде установки двух Voodoo 2 и объединения их в режим SLI, пропускной способности стало не хватать. И снова на арену вышел Intel.

Главное уязвимое место шины PCI заключается в том, что 133 Мб/с делится между всеми установленными устройствами. Стало быть, для требовательной графической карты нужен обособленный разъем. На разработку Accelerated Graphics Port (AGP) ушло немало времени. Первую версию интерфейса представили вместе с процессорами Pentium II для Slot 1. Шина AGP 1x обеспечила пропускную способность до 266 Мб/с. Впервые соединение с процессором было прямым — их «общению» никто больше не мешал. Появилась дополнительная адресация, которая позволила видеокартам посылать новый запрос во время получения уже заказанных данных.

Первая волна видеокарт под AGP не заставила себя долго ждать. В числе пионеров были Rendition Verite V2200, 3Dfx Voodoo Banshee, NVIDIA RIVA 128, 3Dlabs PERMEDIA 2, Intel i740, ATI Rage, Matrox

Millennium II и S3 VIRGE GX/2. Разумеется, многие из них при работе задействовали переходной мост.

В дальнейшем Intel совершенствовала шину AGP — появились AGP 2x, AGP 4x и AGP 8x. Каждая новая версия отличалась от предыдущей еще большей пропускной способностью и улучшенными электротехническими характеристиками. AGP 8x обладала втридцатилетней пропускной способностью 2133 Мб/с. Достигнуть этого предела производители видеокарт не успели, по команде Intel индустрия двинулась дальше.

Задел на будущее

Переход на PCI Express вызвал немало вопросов. К моменту появления интерфейса в 2004 году многие лишь недоуменно поднимали бровь — зачем нужна пропускная способность порядка 4 Гб/с, если видеокарты до сих пор не используют всех возможностей AGP 8x? И зачем возвращаться к PCI?

Уже потом люди узнали, что от PCI-архитектуры в PCI Express осталось только название, шина таит в себе много новых возможностей. Так, инновационный интерфейс вернул позабытую технологию 3Dfx SLI в виде подретушированных NVIDIA SLI и ATI CrossFire. Как обычно, при переходе на новую шину широко использовали переходные мосты. История повторяется вот уже который раз, и с каждым новым витком она становится все интереснее! ■



Карта расширения с четырьмя дополнительными разъемами ISA. Такие устройства использовали, когда доступных портов уже не хватало.



Разъемы PCI Express даже внешне не похожи на PCI, от единственного предшественника остались лишь воспоминания.



ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

ASCOT 6XR8-PE/600



ASCOT 6XR8-PE/600 стоит недешево, зато отлично подходит для домашних компьютеров на основе самых современных комплектующих. Простота сборки обеспечивается безвинтовым креплением оптических приводов и плат расширения, съемной корзиной для жестких дисков. Резиновые вставки между корпусом и HDD сводят к минимуму вибрацию от работающих винчестеров. Шасси состоит из стальных листов толщиной 0,8 мм. Все кромки хорошо обработаны — не порежетесь.

В корпус установлены два вентилятора — один на задней стенке и один спереди. Третий вентилятор можно закрепить на передней панели с помощью дополнительного держателя, устанавливаемого в три пятнадцатимебельных отсека. Термодатчики позволяют регулировать скорость вращения вентиляторов для обеспечения оптимального теплового режима работы системы.

За блок питания отдельно платить не придется — комплект поставки ASCOT 6XR8-PE/600 включает качественный БП мощностью 600 Вт. Для удобства подключения к системе дополнительных внешних устройств корпус оснащен разъемами USB 2.0, FireWire и eSATA, расположенными, в зависимости от комплектации, либо на передней панели, либо на верхней крышке корпуса. Кстати, есть и более простые модификации корпуса, которые обойдутся дешевле.

Технические характеристики • **Материал корпуса:** стальной лист толщиной 0,8 мм • **Система охлаждения:** до трех 120-мм вентиляторов (два посадочных места на передней стенке и одно — на задней), воздушный в боковой стенке над процессорным разъемом • **Отечки 3,5"**: 1 внешний и 4 внутренних • **Отечки 5,25"**: 5 внешних • **Порты:** 3 USB, FireWire, eSATA, аудио • **Мощность блока питания:** 600 Вт • **Разъемы питания HDD:** 8 • **Разъемы питания FDD:** 2 • **Разъемы питания SATA:** 4 • **Размеры:** 460x465x210 мм • **Вес:** 12,7 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Хорошо подойдет для сборки мощного домашнего компьютера
Сколько?	5000 руб.
Где?	www.ascot.ru

Western Digital Caviar SE16 WD6400AAKS



Объем хранения дисков с каждым годом все растет, а цены — все ниже и ниже. Последнее предложение Western Digital — 3,5-дюймовый винчестер на 640 Гб по цене до 4000 руб. В накопителе используются всего две 320-Гб пластины с перпендикулярной магнитной записью. В большинстве случаев используются пластины емкостью 250 Гб. Меньшее число пластин означает меньшее тепловыделение, меньший шум при работе и меньшую стоимость.

Винчестер совместим с интерфейсом SATA второго поколения, оснащен 16 Мб буфером памяти и поддерживает функцию NCQ. Технология IntelliSeek оптимизирует процесс позиционирования головок и поиска, уменьшая количество холостых перемещений. В результате опять-таки снижается уровень энергопотребления и шума. Система ShockGuard обеспечивает защиту диска от вибраций. SecurePark отвечает за надежную парковку головок в моменты старта, остановки, выключения накопителя и не допускает нежелательные контакты головок с рабочей поверхностью магнитных пластин. Скорость вращения шпинделя — стандартные 7200 об/мин.



Технические характеристики • **Емкость:** 640 Гб • **Количество пластин:** 2 • **Количество головок:** 4 • **Объем буфера:** 16 Мб • **Скорость вращения шпинделя:** 7200 об/мин • **Энергопотребление:** до 8,3 Вт • **Уровень шума:** до 29 дБа • **Форм-фактор:** 3,5 дюйма • **Интерфейс:** SATA • **Размеры:** 101x147x25 мм • **Вес:** 630 г

Что?	Жесткий диск
Почему?	Скрытая цена, высокая производительность
Сколько?	3800 руб.
Где?	www.wdc.com/ru

ASUS M3N-HT Deluxe/Mempipe

Перед нами одна из первых материнских плат на основе чипсета nForce 780a. Не стоит думать, что он представляет собой копию nForce 780i с поддержкой процессоров AMD, — это не так. Отличия заключаются в поддержке технологии Hybrid SLI и GeForce Boost. Первая позволяет заметно снизить энергопотребление компьютера при низкой нагрузке на видеоподсистему. Вторая использует возможности интегрированного видео для увеличения производительности системы в играх за счет объединения в режим SLI с дискретной видеокартой GeForce 8400 GS или GeForce 8500 GT.

Уникальная особенность ASUS M3N-HT Deluxe/Mempipe заключается в наличии пассивных радиаторов для двух модулей памяти. При использовании планок без радиаторов такая система охлаждения позволит снизить рабочую температуру при максимальной нагрузке примерно на 10 градусов.

Плата оснащена тремя разъемами PCI-E x16, пассивной системой охлаждения модулей памяти и большим набором разъемов (eSATA, VGA, HDMI, коаксиальный и оптический SPDIF). При установке двух видеокарт графические слоты работают на полной скорости, а в режиме 3-Way SLI переходят на формулу «PCI-E x8 + PCI-E x8 + PCI-E x8». При ограниченном бюджете можно обойтись и без видеокарты — интегрированное ядро годится для повседневной работы.

Дисковая подсистема представлена одним IDE и шестью портами SATA с поддержкой RAID 0, 1, 0+1, 5 и JBOD. На задней панели всего один разъем PS/2, так что придется использовать USB-мышь. Кроме того, на плате нет устаревших портов вроде LPT и COM.

В целом, материнская плата отличная. Пожелать можно лишь снижения стоимости.

Технические характеристики • Поддерживаемые процессоры: AMD Sempron/Athlon 64X2/FX/Phenom под Socket AM2/AM2+ • Чипсет: NVIDIA nForce 780a • Оперативная память: 4 слота DDR2-800/1066 (до 8 Гб) • Сетевой адаптер: 1 Gbit/c (Realtek 8111B) • Аудиокодек: 8-канальный HD-кодек (Analog Devices AD1988B) • Дисковый массив: IDE, 6 SATA II • Слоты расширения: 3 PCI-E x16, PCI-E x1, 2 PCI • Задняя панель: PS/2, 4 USB 2.0, FireWire, VGA, HDMI, аудиоразъемы, LAN • Форм-фактор: ATX

Что?	Материнская плата
Почему?	Отличный аудиокодек и три порта PCI-E x16 делают эту модель идеальной основой для игрового компьютера
Сколько?	7500 руб.
Где?	www.asus.ru

Foxconn 9800GTX-512N Extreme



Foxconn 9800GTX-512N Extreme построена на основе графического процессора GeForce 9800 GTX. Последний справедливо считают официально разогнанной версией GeForce 8800 GTS 512 с чуть более быстрой памятью и усиленной подсистемой питания (используются два шестипиновых разъема). Высокая частота памяти, кстати, должна частично компенсировать малую ширину шины.

Extreme в названии карты указывает на заводской разгон. Система охлаждения и дизайн платы изменений не претерпели. Система охлаждения обтекаемой формы занимает соседний слот расширения, на задней панели есть два порта DVI и ТВ-выход, на втором

ярусе расположены щели для вентиляции.

В плате предусмотрена возможность ускорения декодирования видео при помощи технологии PureVideo HD и поддержка HDMI при использовании транзитного звукового входа SPDIF.

Все преимущества Foxconn 9800GTX-512N Extreme над GeForce 8800 GTX раскрываются в режиме 3-Way SLI. Установка второй видеокарты позволяет поднять производительность на 70-90%, а третья видеокарта в отдельных случаях позволяет оторваться от показателей одиночной более чем на 150%.

Технические характеристики • Видеочип: NVIDIA GeForce 9800 GTX • Текстуры: 55 нс • Количество транзисторов: 696 млн • Шейдерные процессоры: 320 (1688 МГц) • Частота чипа: 780 МГц • Частота памяти: 2360 МГц • Память: 512 Мб, GDDR3 • Шина на память: 256-бит • Версия DirectX: 10 • Задняя панель: 2 DVI, ТВ-выход • Энергопотребление: 156 Вт • Интерфейсы: PCI-E x16

Что?	Видеокарта
Почему?	Не сильно отличается от GeForce 8800 GTS 512, зато потребляет меньше энергии
Сколько?	11 000 руб.
Где?	www.foxconn.ru

Microsoft Wireless Laser Desktop 7000

Беспроводной набор Microsoft Wireless Laser Desktop 7000 пополнил модельный ряд имиджевой периферии для Windows Vista. Клавиатура делает набор текста приятным занятием — с помощью глубоко утопленных клавиш в ноутбучном стиле, небольшого изгиба клавиш для наиболее удобной постановки пальцев и беспроводного подключения по Bluetooth. По периметру корпуса — изящная прозрачная вставка. Не хватает только подставки клавиш.

Для работы в Windows Vista предусмотрены кнопки быстрого вызова Windows Flip 3D, управления медиаплеером, запуска почтового клиента и загрузки часто посещаемых интернет-сайтов.

Мышь из комплекта оснащена лазерным сенсором с разрешением 1000 dpi и четырьмя кнопками. Программировать кнопки и настраивать чувствительность манипулятора можно при помощи софта из комплекта поставки. Несимметричный обтекаемый корпус придется по душе правшам, но точно не подойдет тем, кто работает левой рукой. Колесо прокрутки позволяет прокручивать тексты и фотографии как по вертикали, так и по горизонтали. Небольшой индикатор отображает уровень заряда аккумуляторов. Кстати, и аккумуляторы, и станция для подзарядки идут в комплекте.

Технические характеристики • Цвет: черный • Клавиатура: 105 основных клавиш и 20 дополнительных • Мышь: 1000 dpi, 4 кнопки • Скорость: • Интерфейсы: Bluetooth, USB • Размеры: 486x227x45 мм (клавиатура), 121x82x42 мм (мышь) • Вес: 1,3 кг (клавиатура), 105 г (мышь) • Комплект поставки: клавиатура, мышь, трансивер, зарядная станция, AAA-аккумулятор и пара батареек типа AA

Что?	Беспроводной набор «клавиатура + мышь»
Почему?	Стильно выглядит, идеально подходит для работы в Windows Vista
Сколько?	3500 руб.
Где?	www.microsoft.com/ru



OCZ Vendetta 2

Боксовые кулеры Intel и AMD сносно справляются с охлаждением процессоров при работе на номинальных частотах, а вот экспериментировать с рабочими частотами лучше при поддержке массивных систем охлаждения вроде **OCZ Vendetta 2**. Комплект поставки включает набор креплений для AMD 754/755/939/AM2 и Intel LGA775, что делает возможной установку кулера практически в любой современный компьютер. Установка занимает минимум времени и не доставляет проблем.

Конструкция «Вендетты» проста: тонкие алюминиевые пластины напаяны на три тепловых трубки из чистой меди. Высокую эффективность охлаждения обеспечивает технология прямого контакта тепловых трубок с крышкой теплораспределителя процессора. Ребра радиатора имеют особую форму с выраженной полукруглой канавкой и выпуклыми точечками на поверхности, призванными создавать турбулентные завихрения воздуха.

Технические характеристики • Поддерживаемые разъемы: Sockets AMD 754/755/939/AM2, Intel LGA775 • **Материал радиатора и конструкция:** алюминиевые ребра на трех тепловых трубках из меди • **Вентилятор:** 120 мм, 800-1500 об/мин • **Уровень шума:** 20-32 дБ • **Воздушный поток:** до 81 CFM • **Размеры радиатора:** 120x159x60 мм

Что?	Процессорный кулер
Почему?	По соотношению цены, размеров и производительности претендует на звание лучшего в своем классе
Сколько?	1600 руб.
Где?	pro.sunrise.ru

120-мм вентилятор Vendetta 2 снабжен четырехштырьковым разъемом питания с управлением скоростью методом широтно-импульсной модуляции, а также долговечным подшипником скольжения. Скорость вращения — от 800 до 1500 об/мин, уровень шума — не более 32 дБ. Любопытно, что сам вентилятор крепится с помощью резиновых вставок — это позволяет немного снизить вибрации.

Новинка OCZ относится к суперкулерам и стоит недорого. Но за качество надо платить.



Genius MetalStrike Pro

Современные авиасимуляторы предлагают удивительную степень реалистичности, поэтому у каждого уважающего себя любителя игр должен быть джойстик. С игровым манипулятором **Genius MetalStrike Pro** можно без особых проблем набрать скорость, убраться шасси, выпустить закрылки, зайти на вираж, проконтролировать подачу горячего и наслаждаться полетом.

У джойстика четыре оси, 13 программируемых кнопок берут на себя большинство функций управления самолетом и избавляют от необходимости использовать в игре клавиатуру. Клавиша **Turbo** позволяет джойстику запоминать значительные игровые действия и вести стрельбу очередями.

Система виброотдачи достаточно правдоподобно передает атмосферу игры. Встроенный в корпус вентилятор одновременно выполняет две функции: охлаждает ладонь игрока и имитирует состояние полета, регулируемое воздушными потоками. По дизайну и удобству MetalStrike Pro уступает некоторым моделям Logitech и Saitek, но и стоит значительно меньше.

Технические характеристики • **Материал корпуса:** пластик с прорезиненными вставками • **Управление:** 13 кнопка и 8-позиционный переключатель выдвиг • **Количество осей:** 4 • **Интерфейс:** USB

Что?	Джойстик
Почему?	Сторонний контроль над самолетом, конфигурируется под любые условия полета
Сколько?	900 руб.
Где?	www.genius.ru



Defender Game Racer Wireless 2.0

Если вы предпочитаете пухленькие приборы управления, как у Xbox 360, беспроводной геймпад **Defender** не для вас. Компактный манипулятор больше похож на **Sony SixAxis** — тот же цвет, та же форма, те же размеры. Геймпад использует связь на частоте 2,4 ГГц, радиус действия — до 15 метров. В комплект поставки входит миниатюрный USB-приемник. Соединение происходит автоматически, разве что после установки четырех батареек в геймпад требуется нажать клавишу на приемнике.

Форма **Defender Game Racer Wireless 2.0** должна понравиться игрокам и с большими кистями рук, и с маленькими. Материал корпуса — пластик с прорезиненными вставками. Стиль расположен удачно, клавиши и крестовина хорошо ложатся под большие пальцы.

Технические характеристики • **Тип интерфейса:** радио • **Материал корпуса:** пластик с прорезиненными вставками • **Рабочая частота:** 2,4 ГГц • **Радиус действия:** до 15 м • **Управление:** 12 кнопок и два аналоговых джойстика • **Источник питания:** 4 батарейки типа AA • **Вес:** 400 г

Что?	Беспроводной геймпад
Почему?	Прозраченное покрытие, приемлемая цена
Сколько?	800 руб.
Где?	www.defender.ru





Quantum Force
Performance without compromise

BLACKOPS

НАИВЫСШАЯ МОЩНОСТЬ, ПРЕДЕЛЬНАЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ



Система охлаждения 4-в-одном Quantum Cooler является универсальной системой, позволяющей эффективно охлаждать северный мост, южный мост и модуль VRM.



Активное охлаждение



Пассивное охлаждение



Водяное охлаждение



Экстремальное LN2



В комплекте аудиокарта



POWER FOR LUNACY

Большая текущая производительность



С выходной текущей мощностью более 200 Ампер, усиленный цифровой PWM повышает возможности для разгона для энергоемких процессоров.

Лучшая энергоэффективность



Потери энергии в PWM модуле происходят при переключении между различными потребителями. Тем не менее, с усиленным цифровым PWM сокращается энергозатраты на 25% по сравнению с аналогичным PWM.

СПЕЦИФИКАЦИЯ

- Поддерживает процессоры Intel® Core™2 Extreme, Core™2 Quad и Core™2 Duo с частотой FSB до 1600 МГц
- Память Dual DDR3 1066MHz, max. 8Gb.
- 3*PCIe x 16 с поддержкой ATI® CrossFire™
- Восемифазный цифровой PWM с повышенной выходной мощностью
- 4 в 1 Quantum Cooler для воздушного, водяного или экстремального охлаждения
- Quantum BIOS для максимального разгона
- Утилиты Quantum Lap & Quantum Flow

Узнайте больше о продуктах Quantum Force на www.quantum-force.net



Дилеры:

Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникайшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ - сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рег - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; **Трилайн - (343)378-7070; Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технологии - (342)212-4646; **Пятигорск:** Движок - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Sony Ericsson Xperia X1

У Sony Ericsson есть телефоны для модников, мопоманов (Walkman) и фотопристрастителей (Cyber-shot). До сих пор не хватало лишь оригинальных коммуникаторов для деловых и бизнес-специалистов. Компания исправила это недоразумение и



выпустила первую модель в линейке Xperia. Солидный слайдер в корпусе из нержавеющей стали приятно холодит руку. Крышка связывает воедино полноценную QWERTY-клавиатуру, — и телефон превращается в миниатюрный ноутбук.

Аппарат работает под управлением Windows Mobile и поддерживает не только GSM 850/900/1800/1900, но и сотовые сети третьего поколения (3G HSDPA, HSUPA). Среди множества функций отметим продвинутый Bluetooth (в наличии все актуальные профили), плеер с фоновым режимом, видеоплеер, диктофон и модуль Wi-Fi. Для управления доступом к различным инструментам — интернету, медиаконтенту, прикладным программам — достаточно коснуться к соответствующей пиктограмме на рабочем столе.

Диагональ дисплея Sony Ericsson Xperia X1 — 3 дюйма. Разрешение 800x480 для такого размера — это много. Размер точки микроскопический, детализация отличная, длинные документы и электронные письма глаз не утомляют. Под экраном

Технические характеристики
Форм-фактор: слайдер
Материал корпуса: нержавеющая сталь
Доступные цвета: серебристый, черный
Процессор: Qualcomm MSM7200A (328 МГц)
Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS Class 10, EDGE, UMTS, HSDPA, HSUPA, Wi-Fi, Bluetooth
Дисплей: 3-дюймовый сенсорный ЖК, 800x480
Встроенная память: 400 Мб
Флэш-карты: microSD
Камера: 3,2 Мп со вспышкой и 3х цифровым увеличением
Форматы файлов: MP3, MPEG-4, JPEG
Операционная система: Microsoft Windows Mobile 6.1
Источник питания: съемный литий-ионный аккумулятор
Время работы (разговор/ожидание): 12/390 ч
Аудиоразъем: 3,5 мм
Дополнительные: QWERTY-клавиатура, A-GPS
Размеры: 53x110x17 мм
Вес: 145 г

Что?	Коммуникатор
Почему?	Абсолютный лидер по плотности технологий
Сколько?	25 000 руб.
Где?	www.sonyericsson.ru

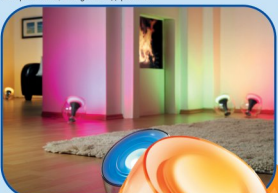
Philips LivingColors

Philips давно использует технологию светодиодной подсветки в телевизорах серии Ambilight. Специальная рамка расширяет границы экрана и создает непередаваемую атмосферу. А с недавнего времени появилась возможность создать такую атмосферу, не включая телевизор, с помощью домашних светильников Philips LivingColors. Технология позволяет менять освещение комнаты каждый день; какого цвета будет воскресное летнее утро или морозный зимний вечер — решать вам. Такой светильник может помочь при оформлении комнаты для романтического ужина или вечеринки с друзьями.

Корпус LivingColors выполнен из прозрачного пластика. Яркости лампы не хватит для освещения большой комнаты, поэтому для максимального эффекта лучше направить светильник на стену или в угол. Вместо лампочек используются светодиоды, так что светильник потребляет всего 10-15 Вт энергии и совсем не греется. Срок службы — от 8 до 10 лет при использовании около полутора часов в день.

В комплект поставки входит сенсорный пульт управления. Колесо прокрутки в стиле iPod позволяет настраивать четыре светодиода для получения любого цвета радуги. Можно установить нужную яркость, сделать свет более насыщенным или же выбрать режим автоматической смены цветов. Пульт использует радиочастоту вместо ИК-сигнала, поэтому для изменения текущего цвета совсем необязательно направлять его прямо на светильник. При необходимости можно объединить в систему до шести светильников — если включить их от одного пульта, то они будут показывать одинаковый свет или синхронно менять цвета.

На самом светильнике нет органов управления, даже кнопки включения, что может доставить неудобства при поломке или потере пульта. Кроме того, LivingColors дорогое удовольствие.



Технические характеристики
Материал корпуса: прозрачный пластик
Источник света: четыре сверхярких светодиода (обеспечивают 16 млн цветов освещения)
Питание: батарейки или сеть переменного тока
Пульт ДУ: есть

Что?	Светильник
Почему?	Создает неповторимую атмосферу для вечеринки или кинопросмотра
Сколько?	7500 руб.
Где?	www.eldorado.ru

Sony HDR-TG1

Приятно держать видеокамеру, управлять большинством функций которой можно пальцами одной руки. Особенно если эта камера позволяет снимать видео в формате 1080i. **Sony HDR-TG1** выгодно отличается от других Full HD-камер очень компактными размерами и возможностью сохранения отснятого материала прямо на карте памяти **Memory Stick Duo Pro**.

Технические характеристики
Материал корпуса: титановый сплав
Матрица: 1/5-дюймовая CMOS; 2,36 млн пикселей
Фокусное расстояние: 53-621 мм (в 35-мм эквиваленте)
Диапазон выдержек: 1/2-1/800 с
Оптическое увеличение: 10х
Цифровое увеличение: 120х
Максимальное разрешение: 2304x1728 (фото), 1920x1080 (видео)
Система фокусировки: авто, ручная
Стабилизатор изображения: электронный
Дисплей: 2,7-дюймовый сенсорный ЖК, 211200 пикселей
Поддерживаемые форматы: AVCHD, MPEG-2, JPEG
Карты памяти: Memory Stick Duo Pro
Источник питания: съемный литий-ионный аккумулятор BP-FH50, 860 мАч
Аудио: Dolby Digital 5.1 (3-канальный варимиксифон)
Основные разъемы: аудио, USB 2.0, HDMI, S-Video
Размеры: 63x119x32 мм
Вес: 240 г

Технические характеристики объектива **Carl Zeiss** с десятикратным зумом, 2,7-дюймовый сенсорный экран, первая-классная CMOS-матрица с разрешением 2,36 Мп. Камера записывает звук в формате 5.1, правда, встроенный микрофон пишет только три канала. Органов ручного управления маловато, но сделаны они удобно. С помощью сенсорного дисплея можно устанавливать автофокус/выдержку на нужный объект, касаясь пальцем в соответствующую область экрана.

Корпус из титана с твердым покрытием обеспечивает защиту от царапин. Для прямого подключения к телевизорам и мониторам предусмотрен разъем HDMI.

Что?	Цифровая видеокамера
Почему?	Очень компактная, пишет видео в формате 1080i
Сколько?	32 000 руб.
Где?	www.sonystyle.ru



Nikon D60 KIT

Последний фотоаппарат **Nikon** относится к классу недорогих зеркалок. Камера отличается простой системой управления, ориентированной на тех, кто ранее не пользовался продвинутыми цифровыми камерами. Эргономика на уровне, пальцы правой руки удобно ложатся на ухватистый выступ. Нюхна особая оперативность? Назначьте программируемой кнопке **Fn** быстрый доступ к самым востребованным параметрам и снимайте, не заглядывая в меню.

В основе **Nikon D60** лежит процессор **EXPEED**, который до сих пор использовался в дорогих камерах **D300** и **D3**. Многие оценят поддержку технологии удаления пыли.

Airflow Control System в прямом смысле слова создает пыль с матрицы при каждом спуске затвора, а бесшумное устройство **Image Sensor Cleaning** очищает сенсор с помощью небольших вибраций.

Камера готова к работе практически сразу после включения — через 0,19 с. Аппарат отличается высокой детализацией снимков (особенно на низких ISO), приличной скоростью автофокуса. Технология **D-Lighting** корректирует снимок, осветляя темные участки и не трогая светлые. Есть возможность пакетной съемки со скоростью 3 кадра в секунду. Вспышка мощная — бьет до 12 метров. А если захочется большей маневренности, можно будет установить на «горячий башмак» любую другую модель серии **Speedlight**. Просматривать и редактировать снимки можно на 2,5-дюймовом дисплее, который автоматически отклоняется при использовании видоискателя в процессе съемки для экономии заряда аккумулятора.

Китовый объектив — **AF-S DX Nikkor 18-55 мм** — оснащен стабилизатором изображения (система подавления вибраций **VR**). В стандартный комплект поставки входит батарея, зарядное устройство, кабель USB, наглазник, ремешок, крышка байонета и заглушка для видоискателя. За дополнительную плату можно получить пульт управления и удобную сумочку.

Что не понравилось? Нет кнопки управления ISO и баланса белого, возможности подключения внешних накопителей. В остальном — отличная камера по весьма демократичной цене.

Технические характеристики
Датчик изображения: ПЗС, 23,6x15,8 мм (Nikon DX, кроп-фактор 1,5х); 10,2 млн эффективных пикселей; 12-разрядный АЦП
Дисплей: 2,5-дюймовый ЖК, 302х240
Скорость затвора: 30-1/4000 с
Чувствительность: ISO Auto/100/200/400/800/1600/3200
Форматы файлов: JPEG, RAW
Максимальное разрешение фото: 3872x2592
Флэш-карты: Secure Digital (SD и SDHC)
Питание: литий-ионный аккумулятор EN-EL9, 1000 мАч
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 94x126x64 мм
Вес: 522 г

Что?	Зеркальная фотокамера начального уровня
Почему?	При невысокой цене выдает почти профессиональные снимки
Сколько?	23 000 руб. (с объективом)
Где?	www.nikon.ru

iriver E100

Южнокорейская компания **iriver** переживает не лучшие времена, но все равно продолжает выпускать новинки. Последний плеер компании — **iriver E100** — внешне немного похож на **Microsoft Zune**. Большую часть лицевой панели занимает дисплей, прямо под ним — панель **D-Click**, хорошо зарекомендовавшая себя в других моделях ивер. Управление удобное, но нужно время, чтобы привыкаться. Среди доступных цветов корпуса есть голубой, белый, розовый, коричневый и черный.

Объем встроенной памяти составляет 2,4 или 8 Гб. Если места покажется мало, можно установить карточку **microSD**. Прощивка дружит не только с MP3 и WMA, но и с OGG и FLAC. В дополнительном снаряжении — пять полос эквалайзера и басовый стимулятор **SRS** с набором полезных регуляторов. Запас мощности и плеера приличный.

При желании плеер можно использовать для чтения текстовых файлов и просмотра видео. Комплексная программа **iriverplus3** позволяет перекодировать ролики **MPEG-4**, **WMV9** и **xvid** в понятный плееру формат. Скорость воспроизведения — 30 кадров в секунду. Что можно смотреть на 2,4-дюймовом дисплее? Судите сами.

В числе бонусов — FM-радио с возможностью записи, диктофон, линейный вход и пара маленьких динамиков общей мощностью 1000 мВт на задней панели. Комплект поставки включает стандартные для ивер наушники, USB-шнур, диск с набором программ и краткое руководство пользователя.

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Доступные цвета: голубой, белый, розовый, коричневый, черный
Дисплей: 2,4-дюймовый ЖК, 320x240, 262 тыс. цветов
Объем памяти: 8 Гб
Форматы файлов: microSD
Форматы файлов: MP3, OGG, FLAC, WMA, WMV, ASF, MPEG-4, JPEG, TXT
Поддерживаемый битрейт: 8-320 Кбит/с
Выходная мощность: 17 мВт на канал
Сигнал/шум: 90 дБ
Диапазон FM: 87,5-108 МГц
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор
Время работы: 5 часов видео или 17 часов аудио
Интерфейсы: USB 2.0
Размеры: 48x83x11 мм
Вес: 59 г

Что?	Медиаплеер
Почему?	Звучание и функциональность на приличном уровне
Сколько?	5000 руб. (8 Гб)
Где?	www.iriverrussia.com



НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ PANASONIC

Иван Нечесов

Перед началом сезона каникул и отпусков Panasonic порадовала поклонников своей марки выпуском новых видеокамер: **HDC-S9** и **SDR-H280** для искушенных пользователей и **SDR-SW20** для спортсменов и любителей активного отдыха.

HD-ЭВОЛЮЦИЯ

HD-камеры первого поколения придавали людям вид выездивших видеооператоров, но современные аппараты с поддержкой видео высокой четкости могут быть компактными. Просто взгляните на **Panasonic HDC-S9**. За немалым кассетоприемником, DVD-драйвом или жесткого диска тут и ухватиться особо не за что.



Камера оснащена тремя матрицами с 520 тыс. пикселей у каждой. Итоговое изображение формируется расчетом промежуточных точек по показаниям физических датчиков за счет смещения. Битрейт **HDC-S9** составляет 17 Мбит/с VBR против 13 Мбит/с у **HDC-S5**.

Камокордер поддерживает режим **25P** (25 кадров в секунду), технологии **Face Detection** (автоопределение лица) и **Intelligent Shooting Guide** (электронный помощник). Последняя выдает на экран подсказки — например, предупреждает о слишком быстром перемещении камеры. Кроме того, по каждому пункту меню можно вывести краткую справку в текущей строке. Есть стабилизатор изображения — **MEGA O.I.S.**

На комплектную карту SD объемом 512 Мб помещается всего три минуты видео в максимальном качестве, придется раскошелиться на более вместительную модель (8 или 16 Гб). Заряда аккумулятора (770 мАч) хватает на полчаса непрерывной съемки. За дополнительную плату можно приобрести батареи со временем работы от 1 ч 10 мин до 5 ч 20 мин.

Программа **HD Writer** из комплекта поставки позволяет копировать файлы с камеры на компьютер и на DVD. Также можно воспроизводить файлы и осуществлять несложный монтаж. Есть экспорт в MPEG-2 с DVD-Video параметрами.

ВИНЧЕСТЕР ПЛЮС ФЛЭШКА

Вторая новинка — **Panasonic SDR-H280** — выдает трехматричный ПЗС-датчик, так что видео удовлетворяет большинству требований. Записывать видео можно как на встроенный жесткий диск, так и на карты памяти (SD или SDHC). Формат записи — MPEG-2. Несмотря на высокое сжатие, зернистость картинки в рамках нормы.

Все управление воспроизведением и ручное управление, включая фокусировку, осуществляется с помощью джойстика. При съемке одной рукой он оказывается прямо под большим пальцем. Отснятый материал можно сохранить на компьютер или немедленно просмотреть на экране телевизора.



Основное отличие от первой модели — отсутствие поддержки HD. Зато цена ощутимо меньше.



МЕЧТА ЭКСТРЕМАЛА

Любителям активного отдыха адресована модель **Panasonic SDR-SW20**. Эргономика и габариты могут изначально вызвать недоумение — очень уж ее миниатюрно и просто. Но камера снимает достаточно качественные ролики. Правда, накунне съемки лучше не заниматься гиревым спортом: оптического стабилизатора изображения нет, а неподвижно почти невесомую камеру так просто не зафиксировать.

SDR-SW20 представлена в двух цветовых исполнениях: красном и классическом сером. Полностью герметичный корпус выдерживает падение с высоты человеческого роста и позволяет снимать видео на глубине до полутора метров.

SDR-SW20 не поддерживает формат HD, зато может работать с форматами видео 16:9 и 4:3. Оптическое увеличение — до 10х. Ролики пишутся на карту SD. Основные преимущества такого подхода заключаются в экономном расходе заряда аккумулятора и возможности быстрого переноса отснятого материала на ноутбук. На 4 Гб карту из комплекта поставки умещается около трех с половиной часов видео. Если этого покажется мало, можно приобрести флешку большей емкости.



Новинки Panasonic получили все лучшее от прошлого поколения видеокамер японской компании плюс кое-какие новые возможности — и это без заметного прироста в цене. Соотношение цена/качество — одно из лучших на рынке.

	Panasonic SDR-SW20	Panasonic SDR-H280	Panasonic HDC-S9
Сенсор	1/6-дюймовый ПЗС; 0,4 млн эффективных пикселей	три 1/6-дюймовых ПЗС; 0,54 млн эффективных пикселей	три 1/6-дюймовых ПЗС; 0,52 млн эффективных пикселей
Диапазон выдержек	1/8000–1/25 с	1/8000–1/25 с	1/8000–1/25 с
Оптическое увеличение	10х	10х	10х
Цифровое увеличение	700х	700х	700х
Разрешение фото/видео	640x480/640x480	2048x1512/720x576	1920x1080/1920x1080
Стабилизатор изображения	электронный	оптический	оптический
Дисплей	2,7-дюймовый ЖК, 123000 пикселей	2,7-дюймовый ЖК, 123000 пикселей	2,7-дюймовый ЖК, 300000 пикселей
Поддерживаемые форматы	JPEG, MPEG-2	JPEG, MPEG-2	AVCHD, JPEG, MPEG-4
Жесткий диск	—	30 Гб	—
Карты памяти	Secure Digital (SD и SDHC)	Secure Digital (SD и SDHC)	Secure Digital (SD и SDHC)
Основные разъемы	выход AV, USB 2.0	выход AV, V-Video, USB 2.0	выход AV, выход видео компонентов, HDMI, USB 2.0
Размеры	63x115x34 мм	73x121x70 мм	67x126x65 мм
Вес	224 г	450 г	275 г
Цена	11 500 руб.	19 000 руб.	26 000 руб.

КОМПЬЮТЕР В СБОРКЕ

Тестирование игрового компьютера Meijin Action

Алексей Горбунов

HARD@IGROMANIA.RU

SLI-конфигурации бывают разные. В последнее время мы обращали внимание преимущественно на дорогие системы, в которых установлено по две (а то и по три) видеокарты высшего уровня. Настал черед их менее дорогих сородичей. На примере компьютера Meijin из серии Action мы проверим эффективность типичной SLI-системы средней ценовой категории.

На зависть конкурентам

В основе Meijin Action стоит плата на базе чипсета NVIDIA nForce 750i SLI. Он поддерживает все современные процессоры Intel, до 8 Гб памяти типа DDR2 и, разумеется, установку двух видеокарт в режиме SLI. Используемый процессор Core 2 Duo E8400 принадлежит к новому 45-нм семейству Penryn. Его скорость на высоте (3 ГГц), а тепловыделение, наоборот, минимальное. С охлаждением ЦП легко справляется кулер Zalman CNPS8700 NT.

В систему установлены 4 Гб DDR2-памяти с частотой 800 МГц, 64-битная версия Windows Vista и видеокарты в полном объеме и использует ее на все 100%. Для хранения данных предназначен винчестер на 500 Гб.

Что подразумевалось под недорогой связкой SLI до недавних пор? Правильно, пара GeForce 8600 GT/GTS, толку от которых почти никакого. С появлением GeForce 9600 GT ситуация изменилась. Теоретически две таких карты должны обеспечивать высокое быстродействие — при том, что цена за каждую не превышает отметки в 4000 руб. Компания

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Duo E8400 (Socket 775, FSB 1333 МГц, 3 ГГц, 6 Мб L2)
Кулер	Zalman CNPS8700 NT (1150-2100 об/мин)
Материнская плата	ASUS P5N-D (NVIDIA nForce 750i SLI, Socket 775, DDR2-800, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	Kingston KVR800D2N5/1G 4x1024 Мб (800 МГц, 5-5-18)
Видеокарты	2x ASUS EN9600GT/HTD/512M/A 512 Мб (NVIDIA GeForce 9600 GT, PCIe x16)
Жесткие диски	Seagate Barracuda 7200.11 ST3500320AS 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	Samsung SH-S203D (SATA)
Блок питания	SilverStone ST60F (600 Вт)
Корпус	SilverStone KUBLAI KL02B (ATX, USB, аудио)
Дополнительно	Карт-ридер, Windows Vista Home Premium 64-Bit Edition, Access Boss
Цена, руб	47700

Meijin стала одной из первых, кто решил доказать это на практике: в компьютере Action установлена пара таких карт. Частоты ядра и памяти стандартны, оригинальная система охлаждения работает тише и эффективнее стандартной.

Плывет система от БП мощностью 600 Вт. Компьютер собран в красивом корпусе SilverStone KUBLAI KL02B. Помимо запоминающего внешнего вида кейс может похвастаться продуманной системой охлаждения. Два вентилятора расположены стандартно, на передней и задней стенках, третий установлен на боковой крышке и дополнительно обдувает материнскую плату и видеокарты.

Да пребудет с вами SLI!

Один из плюсов компьютеров Meijin заключается в том, что установленная на них операционка всегда настроена и комплектуется свежими драйверами. Action не стал исключением: для проверки его способностей нам надо было всего лишь поставить необходимые игры и приложения.

Результаты тестов наглядно показали, что система на двух GeForce 9600 GT обеспечивает отличный уровень производительности. В 3DMark06 компьютер набрал 13539 очков — результат на уровне систем с GeForce 8800 GTX.

Игровые достижения Meijin Action также не разочаровали. Crysis (при настройках High) отнюдь себя чувствует в разрешении 1600x1200 и вполне терпимо при 1920x1200. К сожалению, режим Very High двум GeForce 9600 GT уже не по зубам: разрешение 1280x1024 — таков предел. Игре Lost Planet: Extreme Edition удалось сloatить систему лишь в разрешении 1920x1200 с включенным 8-кратным сглаживанием, банально не хватает памяти. Ну а Call of Duty 4 летал при любых настройках качества и разрешения.

Игровые тесты

Crysis 1.2 (DirectX 10)

Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
High + AF 16x	40,15	31,56	28,48
Very High + AF 16x	25,21	13,24	11,74

Lost Planet: Extreme Condition, Snow (DirectX 10)

Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	85,6	59,3	50,6
Max + AF 16x, AA 4x	70,7	48,5	41,2
Max + AF 16x, AA 8x	56,7	37,9	14,6

Lost Planet: Extreme Condition, Cave (DirectX 10)

Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	51,3	50,9	49,2
Max + AF 16x, AA 4x	50,5	48,7	47,5
Max + AF 16x, AA 8x	50,0	47,5	15,6

Call of Duty 4: Modern Warfare 1.5

Разрешение	1280x1024	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	113,9	104,8	96,9
Max + AF 16x, AA 4x	99,6	81,4	71,1
Max + AF 16x, AA 8x	90,4	69,9	56,2

Синтетические тесты

3DMark06 1.1.0

SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
6266	6784	2769	13539

PCMark05 1.2.0

CPU	Memory	HDD	Overall
7237	6355	6107	7189

■ ■ ■

Meijin Action демонстрирует отличный уровень быстродействия, качественно собран, используемые компоненты не вызывают сомнений. Тем, кто со скепсисом относится к использованию нескольких видеокарт в системе, можно посоветовать только одно — изменить видеопод режиму и вместо двух GeForce 9600 GT потребовать установку GeForce 9800 GTX или чего-нибудь в этом роде. ■

Благодарим компанию Meijin (www.meijin.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.



РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

Эволюция человечества идет медленно, но нам, простым смертным, сложно оценить всю ее масштабность ввиду длительности этого процесса. Другое дело мир компьютерный! Тут революции происходят чуть ли не каждые полгода. То цены обрушатся, то новое поколение процессоров приходит, то Cryslix какой-нибудь порежется...

Конфигурации подготовлены по ценам из прайс-листов www.fcenter.ru, www.oidi.ru, pro.suise.ru, www.nlx.ru и др. Цены на комплектующие вы можете также найти на поисковике www.price.ru. К моменту выхода номера цены могут поменяться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игр.

За относительно небольшие деньги вполне реально собрать приличную конфигурацию. В случае с AMD можно позволить себе потратиться на более дорогой процессор и чуть сэкономить на

системной плате, с Intel все в точности наоборот. Объединяет платформы оставшаяся конфигурация: пара гигабайт оперативной памяти, вчестер на 320 Гб и пишущий DVD-привод. Корпус заменили на новенький и очень симпатичный Foxconn TS-079.

Место устаревшего Radeon HD 2600 XT занял более продвинутой Radeon HD 3650 в версии от PowerColor. От референса он отличается нестандартной системой охлаждения. Есть поддержка DX 10.1, а также функции UVD, которая позволяет карте заниматься обработкой HD-видео и разгрузить тем самым и без того занятый центральный процессор.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Компьютеры из этой категории куда более пригодны для игр. В основе — бодрый GeForce 9600 GT, все те же 2 Гб памяти и еще

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX9650 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1900 МГц, 2x6 Мб)	31 900
Купер: Scythe Ninja Ga (Socket 754/939/AM2/478/775, 800 об/мин)	1800
Системная плата: ASUS Shiller II Extreme (Socket 775, NVIDIA GeForce 7900 Ultra, FSB 1600 МГц, DDR3-2000, SLL, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GLAN, ATX)	13 900
ОЗУ: 2x Corsair TWINX4096-1600C7DHX (4x2 Гб, 1600 МГц, CL7)	40 900
Видеокарта: 2x ZOTAC GeForce 9800 GX2 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 9800 GX2, DVI, TV-out)	38 800
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD103LJ 1 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	6300
Оптический привод: Optarc BD-M100A-08 (IDE, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+R/RW, BD-R/RE)	11 900
Звуковая карта: Creative SB X-Fi XtremeGamer Fatal1ty Pro (PCI, RTL)	3800
Корпус: SilverStone Tempra T409 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	9500
Блок питания: SilverStone ST1000 (1000 Вт, ATX)	8200

Системный блок:	162 800
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	2160
Клавиатура: Microsoft Recluse (USB)	2000
Колонки: Philips AMB X Premium KIT SGC5103BD (2x40 Вт сабвуфер, 80 Вт сабвуфер)	15900
Монитор: BenQ FP241VW (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, S-Video, Composite, Component, USB)	28900

Системный блок и периферия: 209 960

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5400+ (Socket AM2, 2.8 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	3200
Системная плата: GIGABYTE GA-MA770-S3 (Socket AM2+, AMD 770, DDR2-800, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, FireWire, GLAN, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR8000205K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: PowerColor HD 3650 PS3 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3650, DVI, TV-out)	2500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1800
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+R/RW)	800
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2100

Системный блок:	14 600
Мышь: A4Tech XL-750F (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-280 (PS/2)	250
Колонки: Defender MERCURY 55 (2x30 Вт)	2000
Монитор: BenQ G900 (19 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6200

Системный блок и периферия:	23 550
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2+, AMD 770, 3.0 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	1000
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, HDMI, TV-out)	1700
Опция 1: Cooler Master Hyper TX2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин)	800

Со всеми новаторами: 27 050

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО



Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2220 (Socket 775, 2.4 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2700
Системная плата: ASUS PM (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, CrossFire, PCI, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GLAN, ATX)	2800
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR8000205K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: PowerColor HD 3650 PCS 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3650, DVI, TV-out)	2500
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1800
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+R/RW)	800
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2100

Системный блок:	14 600
Мышь: A4Tech XL-750F (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-280 (PS/2)	250
Колонки: Defender MERCURY 55 (2x30 Вт)	2000
Монитор: BenQ G900 (19 дюйма, 1280x1024, 5 мс, VGA, DVI)	6200

Системный блок и периферия:	23 550
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6550 (Socket 775, 2.33 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, OEM)	1800
Замена видеокарты: Palit GeForce 9600 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, HDMI, TV-out)	1700
Опция 1: Cooler Master Hyper TX2 (Socket 754/939/AM2/775, 1800 об/мин)	800

Со всеми новаторами: 27 850

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5400+ (Socket AM2, 2.8 ГГц, 2x512 Кб, BOX)	2000
Системная плата: GIGABYTE GA-M770-S3 (Socket AM2+, AMD 770, DDR2-800, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, FireWire, GLAN, ATX)	2000
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX661512H 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Western Digital Celer SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1800
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	800
Корпус: Acort 6X188 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3800
Системный блок:	18 700
Мышь: Cyber Snpa Slinger (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo5 (2x40 Вт)	2000
Монитор: ASUS VW2221 (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9500
Системный блок и периферия:	33 000
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3.2 ГГц, 2x1 Мб, DEM)	1400
Замена видеокарты: MSI NX8600GT Zilent 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	2000
Опция 1: Scythe Andy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми новаторами:	38 400

более производительные процессоры. Взять тот же Athlon 64 X2 5400+ — у него крейсерская частота 2,8 ГГц.

GeForce 9600 GT от GIGABYTE применен тот, что в нем для охлаждения графического чипа используется кулер Zalman. Сам по себе он не самый новый, но эффективный и тихий. Как и прежде, систему предлагаем собрать в Ascot 6X188 Cooling Pro, звукоизоляция у него на уровне.

Мощности предложенной конфигурации будет достаточно для комфортной игры в разрешении 1680x1050, а это верный признак, что пора менять свой мони-

тор на внушительный 22-дюймовый ASUS VW2221.

Займи, но купи (категория «Меньше 35 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха!

И без того шустрый процессор Core 2 Duo E6750 можно круто разогнать на легендарной системной плате abit IP35 Pro — ее стабильность и возможности разгона порадуют любого. Для этой конфигурации мы предлагаем установить 4 Гб оперативки. Из личного опыта: ранние версии

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E4500 (Socket 775, 2.2 ГГц, FSB 800 МГц, 2 Мб, BOX)	3000
Системная плата: ASUS P3K (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, CrossFire, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GLAN, ATX)	2900
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: GIGABYTE GV-NX661512H 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GT, DVI, TV-out)	5000
Жесткий диск: Western Digital Celer SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1800
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	800
Корпус: Acort 6X188 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	3800
Системный блок:	19 600
Мышь: Cyber Snpa Slinger (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: MicroLab Solo5 (2x40 Вт)	2000
Монитор: ASUS VW2221 (22 дюйма, 1680x1050, 2 мс, VGA, DVI)	9500
Системный блок и периферия:	33 900
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6750 (Socket 775, 2.66 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, DEM)	1200
Замена видеокарты: MSI NX8600GT Zilent 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	2000
Опция 1: Scythe Andy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми новаторами:	39 100

BIOS не слишком стабильно работали с таким объемом памяти. Проблема решается просто — перепрошивкой BIOS. Кстати, ю в принципе не стоит пренебрегать — вышла новая версия BIOS, не поленитесь, установите.

Видеокарта — GeForce 8800 GTS 512, одна из лучших на сегодняшний день. Она быстра, поддерживает все современные технологии и не сильно греется благодаря тонкому теплораспределению, по которому производит графический чип. GeForce 8800 GTS 512 без проблем потянет и разрешение 1920x1200.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена).

Не успели выйти системные платы на базе GeForce 780i SLI, как NVIDIA представила 790-ю серию. Главное отличие — поддержка более новой памяти типа DDR3 SDRAM. Она достаточно дорогая, но зато умеет работать на очень высоких скоростях, включая невероятные 2000 МГц!

В систему мы предлагаем вам установить 8 Гб ОЗУ — без 64-битной версии ОС не обойтись. С таким объемом памяти можно смело отказываться от файла-подкачки, что позитивно скажется на производительности системы в целом. В остальном все по-прежнему. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3.0 ГГц, 2x1 Мб, DEM)	4200
Кулер: Scythe Andy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Системная плата: MSI K8A2 Platinum (Socket AM2+, AMD 790FX, DDR2-1066, CrossFire, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GLAN, ATX)	3800
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5DHX 0 (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3000
Видеокарта: ZOTAC GeForce 8800 GTS 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	8000
Жесткий диск: Samsung HD753LL 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2000
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	800
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2000
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	2000
Блок питания: Hyper HPU-4M580-PU (580 Вт)	2200
Системный блок:	32 800
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: SVEN Royal-2 (2x40 Вт)	3600
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	20000
Системный блок и периферия:	59 000
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3.2 ГГц, 2x1 Мб, DEM)	1000
Со всеми новаторами:	60 000

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 35 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E6750 (Socket 775, 2.66 ГГц, FSB 1333 МГц, 4 Мб, DEM)	4800
Кулер: Scythe Andy Samurai Master (Socket 754/939/AM2/775, 1500 об/мин)	1200
Системная плата: abit IP35 Pro (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCI, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, GLAN, ATX)	4000
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5DHX 0 (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3000
Видеокарта: ZOTAC GeForce 8800 GTS 512 Мб (PCIe, NVIDIA GeForce 8800 GTS, DVI, TV-out)	8000
Жесткий диск: Samsung HD753LL 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	2000
Оптический привод: Optarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/RW, DVD-ROM/RW, DVD+RW)	800
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2000
Корпус: Cooler Master CM 690 Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, ATX)	3000
Блок питания: Hyper HPU-4M580-PU (580 Вт)	2200
Системный блок:	33 600
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1800
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: SVEN Royal-2 (2x40 Вт)	3600
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	20000
Системный блок и периферия:	59 800
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E6400 (Socket 775, 3.0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, DEM)	1900
Со всеми новаторами:	61 300



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, ввести сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно 3 рубля.



Какой DirectX был самым первым, для чего он предназначался и какую графику он обеспечивал?

В далеком 1994 году корпорация Microsoft готовилась к выходу своей новой операционной системы Windows 95, ставшей новой вехой в развитии операционных систем. Ее характерной особенностью был новый механизм работы с устройствами — не напрямую, а в защищенном режиме. Это чуть не поставило популярность новой системы под угрозу: разработчики игр, уже тогда имевших значительную аудиторию потребителей, не хотели работать с этой пусть и более стандартизированной, но в то же время более сложной моделью доступа.

Тогда три программиста — Крэйг Эйслер, Алекс Джон и Эрик Энстрот — разработали модель API для создания игр.

Ведущие разработчики видеокарт поддерживали идею и предоставляли образцы своих плат и всю необходимую документацию. В апреле 1995 года на Computer Game Developers Conference была проведена презентация бета-версии API. Какую графику можно было видеть, легко представить, если знать конфигурацию системы, на которой происходила демонстрация: процессор Intel 486 DX2 (66 МГц), 8 Мб оперативной памяти и видеокарт ATI Mach 64 с невеликим количеством памяти — 4 Мб.

Любопытно, что уже в то время создавались такие основополагающие технологии, как DirectDraw (работа с двумерными объектами), DirectPlay (поддержка мультплеера) и DirectSound (работа со звуком). И если первая версия API называлась просто Game SDK, то уже вторая с легкой руки какого-то журналиста получила имя DirectX — под этим словом объединили целый ряд технологий.



Новые игры очень требовательны к объему оперативной памяти. Возьмем Crysis или Assassin's Creed: для их нормальной работы рекомендуются 1,5-2 Гб оперативной. Более новые игры, естественно, будут требовать все больше и больше памяти. Сейчас 32-разрядные системы Windows XP и Vista могут видеть до 3,5 Гб ОЗУ максимум. А что делать, если игра потребует минимум 4 Гб, а для нормальной работы — все 6 Гб? Конечно, вы скажете, что можно перейти на 64-разрядную систему, но тогда возникнет проблема с совместимостью приложений, а эмуляторы не всегда помогают. Как же быть?

Действительно, чтобы операционная система видела 4 Гб ОЗУ и больше, требуется 64-битная ОС. Но спешу вас утешить — описанная проблема вряд ли возникнет. И вот почему. Дело в том, что 64-битные системы имеют в своем составе встроенный эмулятор для 32-битных приложений. Он достаточно хорошо работает, так что потери производительности невелики. Подобный переход мы уже видели. При запуске 16-битных программ (Windows 3.11) на 32-битной Windows XP использовался специальный эмулятор Windows on Windows (WOW).

Единственная проблема — с драйверами. На них действие эмулятора не распространяется. Но здесь следует учесть уже другой фактор: к моменту, когда переход на 64-битные ОС действительно назревает, проблемы с совместимостью уйдут в прошлое.



При включении компьютера появляется надпись: «Неправильный файл boot.ini. Загрузка с C:\Windows\». Пока в работе компьютера аномалий замечено не было, но что-то ведь не так?

Появляющееся сообщение говорит об ошибочной записи в boot.ini — файле, в котором содержится записи об установленных

на компьютере операционных системах. Он мог быть поврежден, например, при установке и последующем удалении дополнительной операционной системы. Также неполадки могут быть вызваны последствиями вирусной атаки, нелегитимным будет проверять компьютер.

По сути же, boot.ini всего лишь текстовый файл, находится он в корне раздела. Его можно редактировать, например, в «Блокноте». Чтобы исправить ошибки, файл нужно привести в соответствие со стандартами. На официальном сайте Microsoft есть две справочные страницы на эту тему. Первая (support.microsoft.com/kb/289022/ru) посвящена полному разбору синтаксиса файла, вторая (support.microsoft.com/kb/330184/ru) рассказывает о том, как файл можно исправить автоматически с помощью утилиты bootcfg — консоли восстановления Windows XP.



Меня интересует температурный режим моей видеокарты — GeForce 8800 GTX. А именно — показатели датчиков температуры при использовании EVEREST Ultimate Edition 4.50.1330. Программа выдает три параметра температуры видеокарты: графический процессор, диод ГП, память ГП. Вопрос в том, какой из них наиболее важен при определении температуры? Пример: Crysis, настройки High, температура графического процессора по данным EVEREST — 78°C, диод ГП — 86°C, память ГП — 79°C. NVIDIA nTune 5.0.0.04.06: температура GPU1 — 87°C.

Можете не опасаться, температура в 86°C и даже 90°C градусов является нормальной для современных видеокарт. Собственно, речь идет о вычислительном блоке видеокарты. Температура с датчика у памяти, естественно, ниже — она также указана вами. NVIDIA nTune показывает самый важный показатель — температуру вычислительного блока.

Вообще, графические процессоры GeForce 8800 GTX изготавливались по 90-нм техпроцессу, поэтому сильный нагрев для них вполне характерен. Современные GPU вроде GeForce 8800 GTS 512 и GeForce 9800 GTX изготавливаются по 65-нм техпроцессу и поэтому греются меньше.

Если в играх все работает нормально, беспокоиться о температуре не стоит. Современные видеокарты имеют защиту от перегрева, при достижении предельного температурного порога частота ядра понижается, а в играх появляются характерные подтормаживания.

Наши рекомендации: если вы установили в корпус мощную видеокарту, стоит позаботиться об охлаждении, установить в передней части

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «Горячая линия» или «Совет от читателя» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик. Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

корпуса 80- или 120-мм вентилятор на вдув, а на задней части — еще один на выдув. Провода в корпусе нужно аккуратно проложить, чтобы они не мешали воздушному потоку. При желании можно заменить стандартную систему охлаждения видеокарты на более эффективную.



При нажатии сочетания клавиш **Ctrl+Alt+Delete** вместо диспетчера задач появляется окно с надписью «Диспетчер задач отключен администратором». Мой аккаунт является администраторским, я ничего не отключал. Как снова получить доступ к диспетчеру задач?



Включить Диспетчер задач можно с помощью Редактора реестра Windows. Для его запуска нажмите Пуск -> Выполнить, наберите **regedit**. В появившемся окне перейдите в следующий раздел: **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System**, там увидите ключ **DisableTaskMgr**. Чтобы вернуть диспетчер задач, замените параметр типа **DWORD** на следующее значение — **00000001**.

Такие внезапные изменения обычно проявляются после вирусной атаки, проверьте свой компьютер с помощью антивируса.



При включении компьютера появляется сообщение об ошибке: «**CMOS checksum error-Defaults loaded**». Дата и время сбиваются на 1 января 2001 года. И так происходит при каждом включении ПК.



Всему виной батарейка на материнской плате, она просто села. Дело в том, что CMOS — это энергонезависимая память. В CMOS хранятся настройки BIOS, а также дата и время.

Батарейку можно купить в любом часовом магазине. Какую именно модель вам нужна и как правильно ее заменить, можно узнать из инструкции к системной плате.



Подскажите, что лучше выбрать: связку из двух видеокарт GeForce 8800 GTS 512, работающих в режиме SLI, или одну GeForce 9800 GX2? Что лучше для игр?



По сути, GeForce 9800 GX2 представляет собой две видеокарты GeForce 8800 GTS 512 в одной упаковке. Правда, работают они на меньшей частоте. В принципе, пара GF 8800 GTS 512 смотрится предпочтительнее — частоты выше, охлаждение эффективнее. Но тут все зависит от цен: если GX2 будет стоить дешевле, нежели две GTS-платы, то почему бы и нет? GX2 станет идеальным вариантом, если ваша системная плата построена на чипсетах AMD и Intel, ведь они несовместимы с SLI...

Помните, что технологии SLI и CrossFire актуальны только для игр в очень высоких разрешениях — 1920x1200 и выше. Поэтому, если вы не приобрели большой монитор (24, 26 или 30 дюймов), покупать две видеокарты смысла нет.



Какая оперативная память лучше: двухканальная или обычная? В чем разница и как их отличить друг от друга?



Для начала стоит уточнить: двухканальная память не существует в природе. Это миф, который непонятно откуда взялся. Другое дело, что есть контроллер памяти, который может работать с памятью, используя один или два канала. Сам контроллер в случае процессоров Intel интегрируется в системный чипсет, в случае с AMD — в процессор. Все современные материнские платы и процессоры могут работать с памятью в двухканальном режиме. Для этого достаточно установить два модуля в соответствующие слоты DIMM. Выяснить, куда имен-

но нужно их ставить, поможет инструкция к системной плате. Рекомендую устанавливать одинаковые по скорости и объему модули, желательно от одного производителя. Еще лучше купить комплект из пары планок, что обеспечит гарантированную совместимость.

Два канала памяти отличаются в два раза большей пропускной способностью по сравнению с одним каналом. Понятно, что чем их больше, тем лучше, однако есть одно «но»: у современных процессоров система кэширования настолько хорошо развита, что прирост от перехода на два канала не такой существенный, как раньше. Однако если вы используете интегрированное графическое ядро, то настоятельно рекомендую задействовать оба канала, ведь видеопамять берется из основной памяти ПК. В данном случае пропускная способность критична.



Зачем нужна вертикальная синхронизация частот развертки монитора? Нагружает ли она видеосистему?

Речь идет о функции Vsync, которую можно включать/выключать в играх или драйверах видеокарт. Если функция включена, то видеокарта не будет выдавать частоту кадров (FPS) выше 60 Гц, то есть не будет заниматься холостым рендерингом кадров, поскольку частота обновления современных ЖК-мониторов все равно не превышает 60 Гц. Современное понятие «частота обновления» больше относится к частоте обмена кадрами интерфейса монитора, поскольку его первоначальный смысл ушел с исчезновением с рынка ЭЛТ-мониторов.

В любом случае хардкорные геймеры считают, что ограничение в 60 FPS негативно сказывается на точности прицеливания в играх. Возможно, но в большинстве случаев это вряд ли заметите, поэтому рекомендую оставить опцию Vsync включенной, чтобы нагрузка на видеокарту была меньше, да и чтобы игра в действительности выглядела красивее. Ведь Vsync позволяет сделать картинку плавной, без артефактов.



Приобрел систему на двухядерном Athlon 64 X2 6000+ (3 ГГц), на витрине магазина стояла практически аналогичная система по такой же цене, единственное отличие — использовались четырехядерный процессор Phenom 9500 (2,4 ГГц). Мне посоветовали взять двухядерную систему, так как она быстрее и надежнее. Это действительно так?

Если сравнивать младшую модель четырехядерного Phenom и старшую модель двухядерного Athlon 64 X2, то последний процессор в играх будет быстрее, поскольку у него значительно выше частота ядер. Под надежностью имеется в виду отсиль CLB, с которой компания AMD уже успела справиться в своих новых процессорах.

Но вернемся к ядрам: игры в ближайшие год-полтора вряд ли смогут получить ощутимый выигрыш от четырех ядер. Такие игры, конечно, уже есть, но их можно пересчитать по пальцам (Crysis, Lost Planet: Extreme Condition). На данный момент четыре ядра пригодится для 3D-моделирования, кодирования аудио/видео. Тут выигрыш очень даже ощутимый.



Можно ли на материнскую плату с поддержкой DDR-памяти поставить видеокарту с DDR2-памятью?

Конечно, можно. Ведь речь идет о совершенно разных вещах: на материнскую плату устанавливается оперативная память, на видеокарту — собственная, выделенная память. Друг с другом они не взаимодействуют.



Слышал, что при отсутствии FDD можно установить с проблемами при переустановке Windows. Так ли это?

Действительно, Windows XP порой требует для опознавания контроллеров SATA или RAID драйвера во время первоначальной загрузки с CD. Их можно загрузить только через дискету (конечно, есть и более изощренные способы: например, интегрировать драйвера в дистрибутив с помощью программы VLITE). В Windows Vista проблема решена, драйвера можно подсовывать с флешки. Это гораздо проще и удобнее. ■

Ищите на DVD
СОФТВЕРНЫЙ
НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

WAVOSAUR 1.0.2

Разработчик: Waveosaur Team
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.wavosaur.com



Waveosaur — бесплатный аудиоредактор, напоминающий внешним видом Nero Wave Editor. Это как раз тот случай, когда бесплатный продукт оказался лучше платных аналогов. С помощью Waveosaur вы сможете делать то же самое, что раньше делали за немалые деньги: вырезать, копировать и вставлять любые отрезки звука, производить спектральные анализы в 2D и 3D, добавлять эффекты, пользоваться плагинами VST и, конечно, работать с MIDI.

К тому же Waveosaur не требует установки и не оставляет записей в реестре, что позволяет использовать его на переносных носителях.

СВЕЖАТИНА!

ACCO BROWSER 1.83

Разработчик: Acco Browser Team
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.accobrowser.com

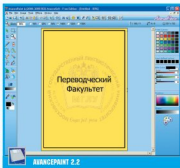
Интересный многовкладочный браузер на движке Internet Explorer. От своих аналогов отличается отличной скоростью работы и удобным интерфейсом. Браузер обладает джентльменским набором функций, типичным для любой надстройки над IE: поддерживаются жесты мышь, есть блокировка всплывающих окон, фильтр рекламы и поддержка большинства популярных поисковиков.

Рейтинг: 17

AVANCEPAINT 2.2

Разработчик: PCS-Avalos Software
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://users.belarc.com/avgp/>

Advance Paint — это удобный, стабильный



и быстрый графический редактор, который отлично подойдет для обработки фотографий и рисунков. При всей своей простоте он обладает достаточным для подобных задач набором инструментов и фильтров.

Рейтинг: 17

BAKU 3.6

Разработчик: Pmsc
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://rpschp.com/baku/index.html>

Программа со столь оригинальным названием занимается уборкой мусора с вашего компьютера. Она чистит реестр, удаляет временные файлы, очищает MRU-списки, дефрагментирует реестр. Перед удалением записей из реестра Baku делает его резервную копию. Для работы вам понадобится пакет .NET Framework (ищите его в разделе «Софт/Игроманский стандарт» на нашем DVD).

Рейтинг: 18

BELARC ADVISOR 7.2

Разработчик: Belarc, Inc.
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.belarc.com/free_download.html

На удивление приятная программа для сбора информации о системе. Все данные о железе и софте показываются в браузере. В качестве джокера Belarc Advisor анализирует установленные обновления для Windows и, если чего-то не хватает, предлагает ссылки на недостающие фиксы.

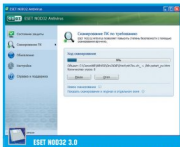
Рейтинг: 18

COOL PDF READER 2.0

Разработчик: CoolPDF Software
 Язык: английский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.coolpdf.com/reader.html

Очень маленькая и удобная читалка PDF, работающая без инсталляции. Умеет конвертировать PDF в TXT, JPEG (при этом еще и потрошит картинку из файла), BMP и другие форматы. К сожалению, скорость работы Cool PDF Reader принесена в жертву маленькому размеру программы.

Рейтинг: 17



ESET NOD32 3.0

Разработчик: ESET
 Язык: русский
 Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
 Цена: 1680 руб.
 Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, WebMoney, e-port и пр.
 Сайт: www.esetnod32.ru

NOD32 наравне с другими гигантами признан одним из лучших антивирусов в мире. Почему? Во-первых, из-за небольшой нагрузки на систему не в ущерб ее защите. Во-вторых, эвристический анализатор NOD32 хватает за жабры даже то, что другим не под силу, и при этом количество ложных срабатываний сведено к минимуму. NOD32 контролирует почтовый и интернет-трафик, обновляется три раза в день, ловит шпионов и делает еще множество мелочей для надежной защиты системы.

Рейтинг: 19

FORCEVISION 3.5

Разработчик: Дмитрий Мальцев
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: <http://forcevision1.ru>

Просмотрщик картинок, сделанный по принципу «ничего лишнего». Это легковесная и простая в использовании программа, поддерживающая миниатюры и работающая практически со всеми популярными форматами. При необходимости поможет подретушировать фотографии.

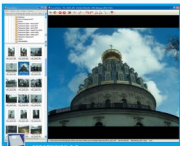
Рейтинг: 17

MIRO 1.2

Разработчик: Participatory Culture Foundation
 Язык: английский, русский
 Тип распространения: бесплатно
 Сайт: www.getmiro.com

Прогиграватель, называвшийся ранее Democracy Player, демилитаризовался и зовется теперь просто Miro. Суть от этого мало поменялась: это все тот же интернет-ориентированный плеер для тех, кто часто смотрит видео в Сети и жить не может без ежедневных просмотров видеоблогов, подкастов и родного YouTube. С Miro следить за любимыми видеоресурсами будет куда проще и удобнее.

Рейтинг: 18



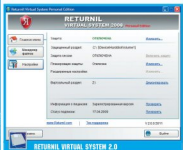
FORCEVISION 3.5



ACCO BROWSER 1.83



BELARC ADVISOR 7.2

**NETSETMAN 2.4**

Разработчик: Илья Херлейн
Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.netsetman.com/index.php?as=help&f=ru

NetSetMan управляет сетевыми настройками посредством переключения между профилями, коих может быть до пяти штук. Каждый такой профиль включает в себя следующие настройки: IP-адрес, маска подсети, основной шлюз, DNS-сервера, запуск скриптов и пр. Незаменимая программа (особенно для ноутбуков), если вы регулярно пользуетесь двумя и более сетями.

Рейтинг: 8

RETURNIL VIRTUAL SYSTEM 2.0

Разработчик: Returnil
Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.returnil.virtualsystem.com/index_files/rvsepersonal.htm

Returnil Virtual System умеет создавать виртуальный образ системной памяти Windows, так что операциями будет запускаться и работать в виртуальном разделе. Что это значит на практике? Дело в том, что при подобном подходе все изменения осуществляются исключительно в изолированной области памяти. Получается задкая герметичная камера, при работе в которой вы можете не бояться вирусов, кривых программ, шпионов и нежелательных изменений. При перезагрузке память будет очищаться, то есть все изменения исчезнут.

Рейтинг: 8

SCARABAY 3.0

Разработчик: Ник Калмыков
Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.alchixs.info/scarabay_ru.html



Небольшой и очень удобный хранилище конфиденциальной информации: паролей, логинов, номеров кредитных карт, серийных номеров и любых других секретов. Имеет функции автозаполнения для разных браузеров, генерирует пароли и может использоваться на переносных носителях. Лучшего сторожа найти трудно.

Рейтинг: 8

SUMO 1.8

Разработчик: KC Software
Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.kcsoftware.com/sumo

Программа для отслеживания обновлений софта, установленного на вашем компьютере. Если при проверке она находит новую версию, выводится сообщение со ссылкой на заказку.

Рейтинг: 7

**TEAMVIEWER 3.5**

Разработчик: TeamViewer GmbH
Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.teamviewer.com

Одна из самых адекватных программ для удаленного управления и связи между компьютерами. Она позволяет практически полноценно работать за своим компьютером издалека: запускать программы, менять настройки и т.д. Не забыты и традиционные функции вроде прямой пересылки файлов. При этом TeamViewer обладает простым и симпатичным интерфейсом, в котором уж точно не запутаешься, несмотря на то, что он на английском.

Рейтинг: 9

TUGZIP 3.5

Разработчик: Кристиан Киндл
Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.tugzip.com

Редко когда встретишь архиватор, который может конкурировать с WinRAR. А если такой архиватор еще и бесплатный — значит это TUGzip. Это чудо умеет работать со всеми мыслимыми видами архивов, но желанию безболезненно интегрируется в «Проводник» и обладает удобным интерфейсом. Жаль только, в RAR и ACE пакует только при наличии соответствующих программ.

Рейтинг: 8

VIEWFD 2.2

Разработчик: Сергей Евсеев
Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: dudynin.pdmod.ru

Единорядко пользовавшийся ViewFD, быстро забываешь о существовании Total Commander. А все потому, что в этом файловом менеджере (кстати, отечественном) собрано все лучшее от своего зарубежного аналога и добавлены многие функции вроде медиалейера, редактора ID3-тегов, работы с базами данных, калькулятора формул, управления автозагрузкой и еще целой кучи полезностей. Самый смак в том, что ViewFD абсолютно бесплатен.

Рейтинг: 9

VULTE 1.1

Разработчик: Дино Нугалин
Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.vulte.net

Эта маленькая утилита служит для облегчения дистрибутива Windows Vista путем уда-



ления из него ненужных компонентов. Таким образом, уменьшаются как размер установочного диска, так и установленной с его помощью системы. Кроме того, Vulte может автоматизировать процесс инсталляции Windows Vista и обладает парой других полезных настроек. Для работы программы необходим пакет .NET Framework.

Рейтинг: 7

WINDOWS VULNERABILITY SCANNER 1.21

Разработчик: Propland Software
Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.pspit.com/download/winvulscan.htm

В отличие от Belarc Advisor, в котором функция поиска обновлений системы прикреплена для галочки, Windows Vulnerability Scanner служит именно для обнаружения любых уязвимостей. Просканировав компьютер, программа выводит список брешей и предлагает скачать необходимые заплатки.

Рейтинг: 7

YMAIL 1.0

Разработчик: Sparrow Software
Язык: английский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.sparrow.com/ymail.html

Эффективное средство для фильтрации спама как в качестве отдельного почтового клиента, так и в виде надстройки над уже существующим. Ко всему прочему утилита работает с флэшки и быстро обучается фильтровать спам.

Рейтинг: 7

ZORTAM MP3 MEDIA STUDIO 7.95

Разработчик: Zortam Corporation
Язык: английский, русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.zortam.com

Эта программа является одним из самых продвинутых бесплатных редакторов ID3-тегов. Помимо основной своей функции, она может копировать аудиодиски, генерировать отчеты и упорядочивать коллекцию в библиотеку. К сожалению, от такой перенасыщенности пострадали интерфейсы, получившийся довольно громоздким.

Рейтинг: 7

AURA LESA 2.6

Разработчик: Александр Глазков
Язык: русский

Тип распространения: бесплатно

Сайт: www.utorpit.ru/Aura.htm

«Аура леса» поможет вам отдохнуть от безумного ритма современного города и найти единение с природой, пусть и виртуально. Эта программа-релаксатор воспроизводит с заданной интенсивностью звуки леса: ление птиц, стрекот цикад, течение ручья, грохот водопада, стук дождя, музыку флейты, гитары, скрипки, виолончели и т.д., причем в соответствии с заданным временем суток. Для любителей засыпать под звуки природы есть возможность настройки автоматического выключения компьютера.

Рейтинг: 8

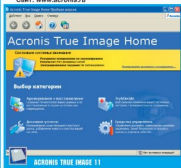


ЗОЛОТОЙ РЕЗЕРВ

Жизнь — загадочная штука, и никто из нас не застрахован от неожиданностей. Чтобы быть всегда настороже и не терять важнейшую информацию в результате сбоя и поломки компьютера, важно часто делать резервное копирование данных. Но, как это обычно бывает, главным препятствием на пути спасения годовых отчетов, дипломных работ, музыкальных коллекций и фотографий любимой становится лень и нежелание делать всю работу вручную. В этой подборке мы уложим вашу лень с помощью специальных программ для резервного копирования информации.

ACRONIS TRUE IMAGE 11

Разработчик: Acronis
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (15 дней)
Цена: 699 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, квитанция Сбербанка, Яндекс.Деньги, WebMoney, e-port и пр.
Сайт: www.acronis.ru



Acronis является лидером рынка программ для резервного копирования, и это легко понять при первом же взгляде на их продукт. С помощью **Acronis True Image** вы сможете создавать копии целых жестких дисков или отдельных папок и файлов, а в случае чего легко их восстановить. Есть возможность разбивать архивы на несколько томов, чтобы было удобнее записывать их на съемные носители.

Рейтинг: 9

NORTON GHOST 14

Разработчик: Symantec
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 1499 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, квитанция Сбербанка, Яндекс.Деньги, WebMoney, e-port и пр.
Сайт: www.symantec.com/norton/index.jsp

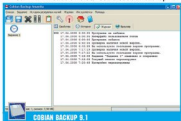


Norton Ghost предлагает пользователю практически тот же набор функций, что и Acronis True Image. Разве что копировать умеет не только оптоволоконно, но и отдельные приложения. Вот только заплатить за «Призрака» придется в три раза больше.

Рейтинг: 5

COBIAN BACKUP 9.1

Разработчик: Луис Кобьян
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.educ.umu.se/~cobian/cobianbackup.htm



Cobian Backup выделяется на фоне других программ возможностью автоматического архивирования файлов не только на вашем компьютере, но и в локальной сети и на FTP-сервере. Также Cobian умеет шифровать сохраненные данные и паковать их с помощью встроенного zip-архиватора. Интересной особенностью этой программы является то, что ее можно установить как сервис.

Рейтинг: 8

THE COPIER 7.1

Разработчик: Алекс Шулут
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: <http://the-copier.lanod.ru>

The Copier предназначен в первую очередь для автоматизации процесса обычного резервного копирования данных. Имеет встроенный ZIP-архиватор, планировщик и удобный интерфейс.

Рейтинг: 7

VUBRIEF 5.3

Разработчик: Валентин Купрович
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.vu-brief.spb.ru/index.htm



Эта довольно старая программа может привлечь ваше внимание своей бесплатностью и необычной функцией. Помимо традиционных задач в виде простого копирования и архивации данных, VUBrief занимается синхронизацией компьютеров в локальной сети, что само по себе является неплохим методом резервного копирования. Подводит ее только архаичный интерфейс.

Рейтинг: 8

FILE BACKUP WATCHER FREE 2.8

Разработчик: Desktop Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.filebackupwatcher.com
Помимо традиционных функций резервного копирования файлов, File Backup Watcher

О РАЗДЕЛЕ



Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены на нашем DVD в разделе «Софтверный набор». Там же вы найдете наш «Игроманский стандарт»: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120% (раз в три месяца), CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, DirectX 9.0c (раз в три месяца), DOSBox (в комплекте с DosBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0 (раз в три месяца), Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, µTorrent и драйвера StarForce FrontLine.

Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на softmania@igromania.ru.

Free может еще и записывать любые файлы (а не только бэкапы) на CD/DVD.

Рейтинг: 7

HDCLONE FREE EDITION 1.8

Разработчик: Miray Software
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.miray.de/products/hdclone.html



Маленькая утилита HDClone встречает вас карикатурным изображением овецки Долли, дабы вы сразу поняли, что предназначена она для клонирования. Клонировать предлагает жесткие диски и их разделы, диски, CD/DVD, карты памяти и флешки.

Рейтинг: 7

UNDELETE PLUS 2.94

Разработчик: FORTLAB
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.undelete-plus.com

Если уж случилось так, что вы не успели сделать резервное копирование данных, а что-то очень важное удалилось, — не отчаивайтесь, у вас еще есть шанс. Попробуйте воспользоваться файловой утилитой для восстановления файлов **Undelete Plus**. Возможно, после сканирования она найдет и восстановит потерянное.

Рейтинг: 8

ENCOPY 4.52

Разработчик: Micware
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: www.geocities.com/micwarecentral/micp.htm

В том случае, если Undelete Plus не в силах вам помочь, попробуйте воспользоваться миниатюрным восстановителем **Encopy**. Он работает без инсталляции и предназначен в основном для восстановления данных со съемных носителей.

Рейтинг: 8

ВСЕ, ЧТО ВЫ ЗНАЕТЕ, СКОРО ИЗМЕНИТСЯ!

Выбирай любого из 20
волшебных персонажей!



Участвуй в
крупномасштабных битвах!



Пригласи друга и играй
в режиме для двух игроков!

WALT DISNEY PICTURES и WALDEN MEDIA ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Хроники НАРНИИ Принц Каспиан ВИДЕОИГРА



WALDEN MEDIA

TROLL.ru
для знакомства и общения



ИЮНЬ 2008

www.disney.ru/games

PLAYSTATION 3



PlayStation 2

XBOX 360

Wii

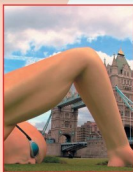
PC
DVD
ROM

NINTENDO DS

© DISNEY ENTERPRISES, INC. and WALDEN MEDIA, LLC. All rights reserved. THE CHRONICLES OF NARNIA, NARNIA, and all book titles, characters and locales original thereto are trademarks of C.S. Lewis Pte Ltd. and are used with permission. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PlayStation", "PSS" and "PLAYSTATION" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. NINTENDO DS, Wii and THE WII LOGO are TRADEMARKS OF NINTENDO. Права на издание и распространение программы для IBM на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «Новый Диск». 127083 г. Москва, Петровско-Разумовское шоссе, д. 10, корп. 1, телефон: (495) 786-96-52 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU. Права на издание и распространение программы для игровых приставок на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ООО «ИД Веконтер». 127083 г. Москва, ул. Петровско-Разумовское шоссе, д. 10, корп. 1, телефон: (495) 786-96-52 (МНОГОКАНАЛЬНЫЙ), E-MAIL: SALE@ND.RU.

САМЫЕ ИГРАЮЩИЕ СТРАНЫ МИРА

ВЕЛИКОБРИТАНИЯ



Число персональных компьютеров давно превысило число жителей на планете, и резонно было бы предположить, что люди только и делают, что играют. На самом же деле стран, в культуре которых игры занимают действительно важное место, совсем немного: на востоке это Южная Корея, Япония и Китай, на западе — США, Канада, Великобритания, Франция, Швеция да, может быть, Германия. За десятилетия игровой эволюции в каждой стране сложились свои традиции, образовались свои влиятельные студии и выкристаллизовался свой, особый тип игрока. Отпечаток на игровые пристрастия накладывают и менталитет, и семейный достаток, и образование, и даже территориальное устройство государства.

В этот раз мы посмотрим, как обстоит дела с играми в Англии, самой играющей европейской стране и, наверное, самой близкой к нам в культурном аспекте. Около трех недель мы проведем в Лондоне, на денек заглянем в Брайтон, Бат и Сассекс. Приготовьтесь к культурному шоку: там не продают дисков на развалах, зато выпускают гляцевые руководства по прохождению шутеров, презируют онлайн-овые игры, недолюбливают владельцев PC и боготворят приставки. Ready, steady, go!

Географическая справка

Где находится Соединенное королевство Великобритании и Северной Ирландии — островное государство на северо-западе Европы. Страна целиком занимает остров Великобритании (на нем находятся Англия, Шотландия и Уэльс) и часть Ирландии, а также остров Мэн и Нормандские острова. Жителей страны обычно называют британцами или англичанами, хотя последнее не совсем верно, ведь Англия — это лишь часть страны. Именно ее, кстати, мы и посетили, обделив своим вниманием старушку Лок-Несс в Шотландии и знаменитых Красных драконов в Уэльсе.

Площадь 244 100 кв. км (если распротирать пятнадцатилетний тираж «Игромании», как раз можно будет накрыть все Соединенное Королевство).

Государственное устройство Парламентская монархия. Конституции как единого документа здесь нет, судебная система прецедентная (суд смотрит, были ли в истории похожие дела, и, если были, ориентируется по ним).

Столица Лондон, счастливый обладатель множества парков и лужаек, интерактивных музеев, знаменитых двухэтажных автобусов и дорожных (45 фунтов за полчаса езды из центра Лондона в аэропорт «Хитроу») черных кэбов.

Движение Левостороннее, поэтому на асфальте у пешеходного перехода всегда есть надпись: «Look right».

Валюта Фунты стерлингов; 1 фунт — это примерно 50 рублей.

Время Гринвичское (Greenwich Meridian Time) — 3 часа от московского времени.

Климат В целом мягкий и дождливый, за один день погода может меняться несколько раз; последние десять лет в стране зимой почти не было снега. Англичане грозят небу кулаками и буют себе под нос: global warming, global warming, global warming...

Официальный язык Британский английский. Приезжая в Велико-

британию, не забудьте назвать негра афроамериканцем — обидится. К Америке они не имеют никакого отношения и предпочитают нейтральное обозначение «black man».

Главные достопримечательности Овсянка, виски, туланы, Биг-Бен, правильное чаепитие, гвардейцы в медвежьих шапках, королева Елизавета II, бульдоги, Тауэр, Робин Гуд и, конечно же, ... (Англия ассоциируется у каждого с чем-то своим, так что закончите список самостоятельно).

Население 60,9 млн, 11 из которых живут в лондонской городской агломерации. Британцы обитают преимущественно в частных домах с автономным газоснабже-



нием, системой отопления, водоснабжения и канализации. Так как каждой новой семье нужна своя недвижимость, в стране большой дефицит земли и домишки жмутся друг к другу; иногда у двух разных строений одна общая стена. С самолета Лондон похож на громадный лабиринт: как будто какой-то великан георгием по телефону и в то же время бездумно калекал карандашом по земле. Улицы извиваются, домики нависают один над другим, дороги некоторое время тянутся — тянутся ровно и вдруг — бац! — упираются в чей-нибудь особняк и образуют причудливой формы площади. С воздуха старую постройку не отличить от новой: все здания покрыты выщербленной и поросшей мхом черепицей. Далеко то было в том, что на одних крышах она поросла естественным путем, а на другие ее подслезили за большие деньги.

Жизнь в Англии дорога даже для европейца, а уж с российскими зарплатами в Лондон лучше вообще не соваться: один проход в метро обходится в 100 рублей, игры стоят от 500 рублей до нескольких тысяч, а уже хороший игровой компьютер дешевле 150 тыс. рублей не найти (при этом подержанный Mercedes продает за 50-60 тыс. рублей).

Британцы стараются добираться до работы пешком или хотя бы на велосипеде (в крупных городах на байки давно смотрят как на транспортное средство, а не как на игрушку). Тратить на дорогу до офиса больше 40 минут считается смехотворно.

Впрочем, расскажем мнению, в поездах англичане не только читают газеты, но еще и играют на PSP и Nintendo DS. Представьте себе такую картину: тучный двенадцатилетний, с дипломатом на пригласке, сидит в городской электричке и самозабвенно давит кнопки своей кислотно-розово-красной. Собственно, вот мы и подошли к самому главному.

На что жалуемся?

Мужайтесь: Великобритания — страна консолей. Корни этого явления уходят в 80-е годы прошлого века. Консоли и PC появились в Британии почти одновременно, но только очень обеспеченные родители могли купить своему ребенку компьютер Amiga. Дети из небогатых семей довольствовались приставками Nintendo или SEGA. И хотя сейчас цена PC и приставки различается уже не в 15-20, а всего в 3-5



Как вы думаете, что это за студия? Это Creative Assembly, которую мы так хорошо знаем по серии Total War. Тестируется стратег Viking: Battle for Asgard (на момент посещения нами студии игра еще была в разработке).

раз, родители, привыкшие к консолям, продолжают покупать своим детям PlayStation и Xbox. По игровым приставкам можно судить о достатке семьи. Люди с высоким доходом могут позволить себе крутой игровой компьютер. Семьи со средней зарплатой обычно имеют ноутбук. Те, у кого денег совсем немного, покупают своему ребенку консоль.

Нельзя забыть и про рекламщиков Nintendo и Sony, из-за которых многие британцы свято верят, что с приобретением консоли все проблемы заканчиваются, а с покупкой PC — только начинаются. Конечно, купить кулер или жесткий диск куда проще, чем тащить домой консоль, однако даже гарантии, что этот кулер будет работать на вашей материнской плате? И кто сказал, что ваша видеокарта — это действительно то, что нужно для современных игр? Производители консолей ведут грамотную антирекламу, а продавцы в игровых магазинах жалуются, что, пока производители компьютерного железа, разработчики игр и Microsoft договорятся о единых стандартах (а это уже происходит — см. инициативу PC Gaming Alliance), PC-игроки Британии просто вымрут.

Немаловажную роль играет и стоимость «потребления» консолей и PC. Пользайтесь понахвалу мышел типичного британца, у которого на всех ЖКУ-услугах тикают счетчики. Покупая консоль, вы заметно экономите на дорогом электричестве, интернет-трафике и услугах рабочих, которые будут тянуть провода к вашему дому. Чтобы поиграть с друзьями, достаточно просто навалить у телевизора подушек и взять в руки геймпад. Но и это еще не все: в консольных играх гораздо более стандартизированное управление. Привыкнув

к манипулятору можно за пару дней, в то время как разработчики компьютерных игр продолжают эксперименты с настройками.

Иначе говоря, британцы слишком ленивы, чтобы играть на компьютере, а местные издатели, журналисты и разработчики несколько этим не опечалены. Консоли доминируют во всех сферах игровой жизни: появляется все больше журналов, журналов, игр — и в результате точки, торгующие чем-то PC-шным, становятся «специализированными». Еще бы: если раньше стоило копнуть на персональный компьютер, чтобы поиграть в какую-нибудь истинно компьютерную игру, то теперь все крупные проекты мультиплатформенные (даже Crysis тоже рано или поздно выйдет на консолях).

Они не играют, потому что PC-игры слишком дорогие?

Средние цены на компьютерные игры в Великобритании:

- DVD в стандартной упаковке — 10-17 фунтов
- Джемел — 18-23 фунтов
- Недавно вышедшая игра/подарочная упаковка — 24-29 фунтов
- Коллекционное/бонусное издание (часто ограниченного тиража) — 30-60 фунтов

Для сравнения: за 50 фунтов

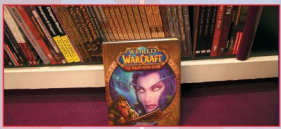
можно найти крутой подержанный велосипед, две недели плотно обедать в школьной столовой или купить два места в партере на самый горячий мюзикл сезона.

PC-игры для многих действительно дороже удовольствие, но так уж исторически сложилось, что владельцы компьютеров в Британии изначально обеспечены консолями (доход среднего PC-игрока — 29 тыс. фунтов в год). Поэтому разработчики справедливо считают, что человек, который может купить компьютер за 3000 фунтов, с легкостью потратит 10-35 фунтов на джевел.

Если вы предлагали быте игру, то обычно получаете ее на 2-3 фунта дешевле в течение 24 часов после начала продаж. В большинстве магазинов действуют скидки типа «После 20 фунтов каждый диск за 5 фунтов» или «Купи 6 DVD на 20 фунтов». Впрочем, особой популярностью такие предложения не пользуются: как и у нас, в Великобритании в подобных акциях участвуют заведомо траشهвые игры.

Кроме того, в сети Zavvi есть несколько магазинчиков, продающих исключительно ценный товар (прежнее название таких магазинов — Virgin XS). Вопреки ожиданиям, здесь торгуют не стародавними дисками, а продукцией с поврежденной упаковкой, поэтому шанс найти что-нибудь стоящее по смешной цене весьма велик.

Как видите, для среднего британца игры не очень дороги. Проблема в другом: чтобы получить высокую зарплату, PC-игрок должен много работать и мало спать, поэтому у него совсем не остается времени на игры. Многие компьютерные игры отличаются высокой ритгробельностью (а онлайн-проекты так и вообще бесконечны). В результате PC-шник находится в постоянном стрессе: выходит слишком много игр, которые он не успевает не то что изучить, но и нормально посмотреть. Даже самый увлеченный человек не может пройти больше 3-4 игр за сезон, и поэтому складывается впечатление, будто PC-игры никто не покупает.



В Британии, как и в других западных странах, продажи PC-игр сильно страдают от того, что многие люди годами играют в World of Warcraft и ни во что больше.

Сказка о том, как пираты испугали разработчиков

Но оставим на минутку несколько миллионов британских консольщиков и поговорим о рынке компьютерных игр, потому что сегодня здесь творится нечто историческое.

Британские пираты, в отличие от российских, никогда не были «решающей силой» или «определяющим фактором». Однако и британские разработчики считают свои денежки куда аккуратнее, чем наши, и уплывающая прямо из-под носа прибыль их никогда не устраивала. Как только стало понятно, что пираты оттягивают на себя большую часть денег, разработчики компьютерных игр крепко задумались. В итоге кто-то удрался в разработку мультиплатформы, а кто-то стал бороться с PC-пиратами.

Физические копии дисков в Британии делают нечасто (мало кто рискует торговать ими из-под полы, потому что служители закона не дремлют), а вот онлайнное пиратство цветет и пахнет. Умельцы создают образ диска, к которому прилепляют архив в интернет. Бороться с таким пиратством сложно, однако просвещенная игровая общественность возлагает большие надежды на **Steam**. Это, как известно, сервис цифровой дистрибуции, созданный компанией **Valve**. Даже корпоративные версии **Steam-игр** нужно активировать в системе, иначе вы просто не сможете играть. Механизм работы таков: вы идете в магазин, покупаете диск и устанавливаете игру, но не можете ее запустить — сначала надо подключиться к **Steam** и расшифровать файлы. У или можно скачать игру напрямую с серверов **Valve** — так оно выйдет даже быстрее. Полностью проблему пиратства **Steam** не решает (игры **Valve** все равно взламывают и выкладывают в торренты), но это все равно лучше, чем тащить в магазин за диском.

Steam в Британии уже совершает мини-революцию: механизм покупки компьютерных игр меняется на глазах. Все больше разработчиков присоединяются к сервису **Valve**, и игрокам хочется не хочешь, а приходится все чаще наведываться в интернет. В Британии уже давно не платят за трафик и



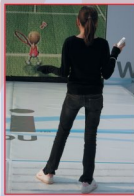
Большинство компьютерных игр из Британии выйдут в системе **Steam**.

скорость коннекта позволяют скачивать файлы большого объема. Странно, но такая запутанная система не отпугивает PC-игроков, и первые лица игровой индустрии, начиная с редактора **PC Gamer UK** **Posca Атертона** и заканчивая «последним донашим разработчиком» **Марком Моррисом** (один из основателей **Introversion**, той самой студии, которую мы знаем по **Uplink**, **Darwinia** и **Defcon**), уже окрестили **Steam** панцеей.

А среди них есть девушки?

95% британских геймеров — мужчины 20-25 лет, хотя некоторым игрокам нет еще и 12, а некоторым далеко за 80, причем пожилые игроки в большинстве своем бабushки. Правда, в последнее время в играх стало появляться все больше одиноких женщин среднего возраста — спасибо **World of Warcraft**, который со страшной силой притягивает игроков-казуалов.

Таким образом, британские женщины-игроки подпадают под общее правило: играют главным образом в квесты и онлайнные игры, где есть что-то клубного-тусовочного и всегда можно спросить совета. А женщинам куда проще втиснуться в тусовку, чем научиться пользоваться дробовиком, разве не так?



Куда приводят мечты

Все британские игровые издания обязаны своим существованием человеку по имени **Крис Андерсон (Chris Anderson)**. Мальчик, выросший в семье врачей-миссионеров (детство он провел в Пакистане, Индии и Афганистане) и с успехом изучавший политологию, экономику и философию в Оксфорде, безусловно хотел писать о компьютерных играх. В 1985 году **Крис** бросил все, заняв в банке 10 тыс. фунтов и, невзирая на ворчанье родителей, основал издательство **Future Publishing**.

Сейчас **Future** — крупнейшее в мире издательство компьютерно-игровых журналов самой различной тематики с капитализацией \$2 млрд. В 150 печатных и интернет-изданиях **Future**, выходящих по всему миру, работает около 1500 человек, а за 30 лет существования издательство успело установить не один рекорд (о его многочисленных достижениях и самых абсурдных британских журналах читайте во врезке по течению). Родители **Криса** пережили напрасно: первый же журнал, **Amstrad Action**, еще в 1985 году имел 100 страниц и выходил тиражом в 40 тыс. экземпляров. Сравните: сегодня тиражи **PC Gamer UK**, самого популярного британского PC-журнала, колеблются от 40 до 80 тыс. копий, а 132 страницы считаются большим успехом.

Future выпускает печатную продукцию для всех, начиная с юных гитаристов (**Guitarist**, **Guitar Techniques**) и заканчивая киноманами (**Total Film**, **What Satellite and Digital TV**), но больше всего издательство известно своими игровыми журналами.



Сейчас **Крис Андерсон** уже не имеет отношения к **Future**: в 2001 году он продал издательство и стал куратором выставки **Technology Entertainment Design**.

Как только в индустрии появлялись сколько-нибудь интересные гаджеты или отпочковывался популярный жанр, **Future** пускался в печать два-три новых журнала. Не беда, если они окажутся убыточными: издания быстро продаются и распределяют штат на другие проекты.

Полноценно конкурировать с **Future** не может никто: ни **Dennis Publishing (Computer Shopper, PC Pro, Maxim, Stuff)**, основанное куда раньше, ни **EMAP** (в прошлом издавало такие журналы, как **Computer and Video Games**, **Nintendo Official Magazine**, **SEGA Saturn Magazine**), отлавливающие самых перспективных студентов, ни даже громадное **Reed Business Information (Computer Weekly, Electronic News)**. Все эти издательства пытались сунуть нос в компьютерно-игровый бизнес, но **Future** либо перекуляло их журналы, либо просто давило массой. Прогорев на нескольких игровых изданиях, большие боссы печатного мира мазнули на игроков рукой и сосредоточились на выпуске журналов для аналитиков рынка, системных администраторов и IT-бизнесменов.

Серьезную конкуренцию PC-изданиям **Future** смог составить только **PC Zone**. **Dennis Publishing** основала журнал в начале 1993 года, немного раньше **PC Gamer** (он появился в конце 1993-го). С этого момента началась битва титанов: редакторы таили друг от друга эксклюзивы, старались переманить читателей, подозревали репортеров в работе на два фронта. До 2004 года **Future** терпела все безобразия, но в конце концов выкупила **PC Zone** у **Dennis Publishing**. Журналы как смогли поделили читательскую аудиторию и теперь стараются делать материалы о разных играх. Читатели не против: кто-то остается верен **PC Gamer**, кто-то предпочитает **PC Zone**, а кто-то покупает оба. О старинных разногласиях напоминает только надпись «Лучший PC-журнал Великобритании», окаймливающая обложки обоих изданий.

Еще один пример — перепродажа журнала **Computer and Video Games**. Как и следовало ожидать, **Future Publishing** выкупила его и занялась реперформированием штата, а так как журнал временно не издавался (с 2004 года, когда его купили у **Dennis Publishing**, и по нынешнему весну), во **Future**, недолго думая, просто распустили всем подписчикам **CVG** свое собственное издание — **GamesMaster**. К



посылке прилагалось письмо о том, что CVG возобновит выход «вскоре», а пока, мол, привяжите к GamesMaster. Сам Computer and Video Games воскрес в апреле, но теперь он станет двухмесячным и будет целиком посвящен какой-то одной игре. На обложке апрельского номера красовалась, естественно, девушка из GTA 4.

Но реальные конкуренты высококачественных гляцевых изданий — журналы, выпускаемые маленькими компаниями, а не громадными холдингами. Обычно такие журналы тоньше и не имеют дискового приложения, за что их считают гораздо дешевле.

Подавляющее большинство британских геймеров покупают мультиплатформенные или консольные журналы. Их у Future целая прора: Xbox 360: The Official Magazine, Official PlayStation Magazine, Official Nintendo Magazine, мультиплатформенные EDGE и GamesMaster. Причем мультиплатформенные журналы свободно рекламируют консольные и PC-издания и наоборот. Чистые консольщики или PC-игроки никогда не купят замусоренных «не наших» игр или EDGE* (Imagine Publishing) или games* (Imagine Publishing) или games*. Основная аудитория мультиплатформенных журналов — новички или casualчики, которым все равно, на чем играть. Если же какой-то проект, скажем Far Cry, выходит на нескольких платформах, в разных журналах его рассматривают с разных точек зрения.

Интересно, что почти 90% британских игровых журналов имеют рейтинг 18+. Продавать их подросткам нельзя не только потому, что они содержат сцены насилия и описания кровавых игр. Просто журналисты и редакторы не стесняются через предложение писать «What the F*****CK?!!!!» или «Ребята, это не игра. Это Ж*****!». Далеко за примерами ходить не надо: на об-



■ Многие британские игровые журналы обладают необычным, а иногда и просто шокирующим дизайном (а иногда наоборот). Британские дизайнеры смело растягивают красочные арты на целый разворот, «забывают» номера страниц, свободно используют комиксы, в безумном коллаже лепят десятки скриншотов одним к другому и пишут заголовки задом наперед. Из-за этого вы потратите всю жизнь, чтобы разобраться в оглавлении. Мало того, в некоторых изданиях рубрики «плавают»: если ее нечем заполнить, она просто выпадает на N-ное количество номеров. Самым передовым журналом в смысле дизайна считается мультиплатформенный EDGE.

■ У них, что называется, user friendly-реклама. Обычно это 6-8 листов в середине журнала и 10-12 в конце. Насколько она эффективна — неизвестно, ведь ее легко пролистать, зато чтение статей не прерывается рекламными вставками. А еще в игровых журналах рекламируют не только игры и железо, но и ночные клубы и ирландский виски. И размещают объявления о приеме на работу в Crytek или Sony.

■ Подписчиков игровых журналов ценят (типажи-то маленькие), и порой даже не знают, как им еще угодить. Тот же PC Gamer имеет специальное издание для подписчика (Subscriber's Edition).

ложке мартовского PC Gamer UK красуется: «И сделали они новый Battlefield. WTF, в это надо играть?»

А вот своих игровых сайтов у британского игрового мало, их можно посчитать по пальцам одной руки: www.gamesradar.com, www.cvg.com, www.next-gen.biz да eurogamer.net. Все они, кроме «Еврогеймера», принадлежат

Future. Это точно такой же журнал, как и тот, что продается в розницу, однако на обложке нет никаких надписей: просто красочный гляцевый арт. Subscriber's Edition появился почти четыре года назад. Как-то PC Gamer проводил масштабный опрос, и довольно много читателей заявило: «Зачем вы уродуете обложку заголовками? Нам так не нравится!». В тот период подписчики жаловались, что постоянно подкармливают Future Publishing деньгами, а сами получают взамен журнал с 25% скидкой и больше ничего (как будто этого недостаточно). Во Future устроили мозговой штурм и выяснили, что печатать две разных обложки не так и накладно (такое, опять же, бывает только при небольших тиражах, для гигантского тиража, для «Игромании» это выливается в весьма приличные расходы и резкий скачок отпускной цены). Теперь и волки сыты, и овцы целы: Future по-прежнему собирает деньги со своих подписчиков, а читатели получают эксклюзивный номер журнала на 25% дешевле. Правда, с недавнего времени подписчики стали получать в подарок еще и разные безделушки — мышки, дизайнерские наушники, веб-камеры.

■ В продолжение темы мерчендайза. Ко многим журналам, помимо диска, прилагается куча всякой всячины: буклеты, значки,



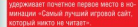
сборные фигурки, комиксы, книжки с кодами, а иногда даже футболки и лотерейные билеты. Большинство консольных изданий выходят в толстой запаянной упаковке, потому что без нее все приложенное к журналу богатство просто рассыпалось по пути. Например, в мартовском номере GamesMaster лежал CD, DVD, сувенирная пластиковая карточка Gornit, фигурка какого-то ослабевшего робота, три приглашения на разные вечеринки, постер, 6 наклеек и 82-страничная книжка с кодами ко всем играм, описанным в номере. Вот и пойми, что к чему прилагается — журнал к сувенирам или сувениры к журналу!

■ Что ни говори, а издатели и разработчики к ним все-таки ближе. И английский язык для них родной, и компании знают их куда дольше, чем нашу «Игроманию». Сейчас эти различия стираются и мы ездим в командировки чаще британцев, но все равно остаются издания вроде EDGE, которые на короткой ноге со всеми издателями и могут без труда пробить эксклюзив, о котором нам приходится договариваться месяцами.

■ На DVD-приложениях к британским журналам всегда полно-полно демоверсий: выложить меньше сотни игр (в основном это не демоки Crysis, конечно, а разные иди и небольшие игры) считается прямо-таки плохим тоном.

(конечно же!) Future Publishing. Контента там хватает, посетителей тоже, однако Future они не радуют: рекламодатели не спешат размещать там свои баннеры, поэтому сайты не приносят большой прибыли. И именно по этому ни один журнал Future, кроме EDGE, не имеет своего сайта — и все игровые издания вынуждены ютиться на www.cvg.com.

Британцы пострадали из-за того, что говорят на одном языке с Америкой. Профильные англисты отслеживают информацию быстрее, слухи распускают активнее, сайты обновляют чаще и ресурсами обладают куда большими. Смекалостный английский игрок в патриотично не стал и пастился: предпочитает на американских ресурсах, отчего британская онлайн-



178

Waterstone's — книжный рай



За книгами и журналами, в том числе и игровыми, лучше всего идти в магазины сети Waterstone's. Это международная сеть из 330 магазинов, основанная британцем Тимом Уотерстоном (Tim Waterstone). Крупнейший в Европе книжный магазин находится в Лондоне на Piccadilly Circus. В огромном семиэтажном здании продаются книги на любой вкус, нет только учебников для вузов — их можно найти в магазине академической книги на Gower Street. Суммарно в этих мегамагазах 14 миль книжных полок.

В Piccadilly Waterstone's компьютерам посвящены две большие секции: в одной продаются научно-исследовательская и учебная литература (какие-нибудь пособия юного хакера), а другой набит книгами об играх. Здесь, к примеру, можно найти красочно иллюстрированные пособия по прохождению Halo или Crysis. Эти пухленькие издания напечатаны на глянцевой бумаге, снабжены комментариями игроков и зачастую выпущены самими разработчиками или хотя бы с их участием. Возьмем хотя бы 240-страничный глянцевый гайд по Crysis, выпущенный самой Crytek. Там подробно объясняются механика игры и свойства наноброни, на картах высечены все корейские блокпосты, а в разделе «Альтернативные прохождения» предлагаются несколько вариантов выполнения каждой миссии. Практическую ценность гайда к шутру можно, конечно, оспаривать, однако увесистую глянцевую книжечку очень приятно держать в руках и полистывать на досуге.

КАК «СТАЛКЕР» В РИМСКИХ ТЕРМАХ КУПАЛСЯ

Во время большого английского путешествия мы заглянули в небольшой тихий городок Бат (Bath). На всю Великобританию он знаменит единственными в стране термальными источниками, которые нашли еще римляне 3000 лет назад. Правда, они там не купались: тогда люди не могли объяснить, как может горячая вода бить прямо из-под земли, поэтому считали гейзеры творением богов. Римляне построили громадный банный комплекс, но входить туда разрешали только для молитвы: любая запруда тщательно охранялась легионерами. Несмотря на это, люди со всех концов Римской империи стекались в Бат, чтобы посмотреть на термальное чудо.

Сегодня же Бат знаменит как город, в котором находятся офисы издательства Future Publishing. Мы посетили редакцию PC Gamer UK, пообщались с коллегами-журналистами и узнали у главного редактора Росса Атертона, что он думает о российской игровой индустрии (попросив, правда, воздержаться от комментариев о «Сталкере», по которому в Британии и так с ума сходят):

[Игромания]: Вопрос сразу в лоб: что вы знаете о наших играх и наших компаниях?

Следующее по популярности издание — энциклопедия по World of Warcraft. В отличие от однодневных глянцевых гайдов, это издание по основательности сопоставимо с увесистым медицинским справочником. Каждый из 12 томов WoW-гlossария вы-



[Росс]: Я слышал об «1С», да и то немного. А «Сталкер», между прочим, украинская игра!

[Игромания]: Да ладно вам, это же Украина, мы их по привычке называем нашими.

[Росс]: Ага, хотите присвоить себе их славу? Вот, значит, как работают в России!

[Игромания]: Да GSC как-то даже и не делают акцента на то, что они именно украинский разработчик.

[Росс]: Вот сюрприз! А я-то думал, после «Сталкера» они могут гордиться тем, что родились на Украине!

[Игромания]: Иначе говоря, кроме «Сталкера», вы ни о чем больше и не слышали?

[Росс]: Ну да, чего уж таить, я и о самой России немного знаю, но только о российской игровой индустрии. Обещаю исправиться! А, вот еще: я слышал, что у вас очень популярны World of Warcraft. Что, в дуплет онлайн-новые игры русские не играют?

[Игромания]: Нет, почему же. EVE Online, Lineage 2, EverQuest 2 тоже очень популярны. Впрочем, да — WoW ведет с большим отрывом. Но, может, это наша вина? Ведь мы так много пишем про WoW...

[Росс]: Нет, какая же это вина — это наша обязанность!

пущен в твердом переплете на плотной мелованной бумаге. Книжки разнятся по толщине (от 360 до 580 страниц) и пошагово рассматривают все аспекты игры: билды для каждого класса, наиболее эффективные спеллы, тактики прохождения игро-

вых инстансов и т.д. Есть в серии и развлекательные тома — например, сборник рекордов WoW или «фотоальбом» эпических вещей. Энциклопедия смотрится куда более помпезно, чем все остальные игровые книги, однако об участии



Если убить свободное время у вас не получается даже с помощью игр, то можно заглянуть в один из магазинов Waterstone's и прикупить игровых книжек.



Blizzard в создании серии не сказано ни слова.

Несомненно, достойны нашего внимания еще два издания: игровая редакция **Книги рекордов Гиннесса (Guinness World Records 2008 Gamer's Edition)** и энциклопедия истории игровой индустрии **Game On**.

В Книге рекордов Гиннесса, как и следовало ожидать, перечислены самые-самые игры, самые именитые игроки и самые шокирующие траты в истории игровой индустрии (за подробностями см. врезку). Книга поделена на несколько глав: рекорды-2007, железные рекорды (количество проданных приставок, вес первых компьютеров и размер микропроцессоров), самая-самая игра в своем жанре (аркада, шутер, стратегия, MMORPG, квест, Гонка, симулятор etc.) и непосредственно игровые рекорды.

Но если количество полигонов, игровой бюджет и общее число проданных копий еще хоть как-то можно проверить, то вот таблица рекордов оказалась, как это ни парадоксально, самой спорной частью Книги рекордов Гиннесса. Так как зафиксировать ВСЕ матчи и соревнования на ВСЕХ компьютерах мира невозможно, издатели предложили читателям самостоятельно регистрировать свои рекорды на официальном сайте.

Чтобы рекорд был засчитан, нужно прислать видеозапись игры и свидетельства семи очевидцев, двое из которых должны быть старше 18 лет и иметь непосредственное отношение к игровой индустрии — например, это может быть продавец-консультант, разработчик или игровой журналист. Однако полноценная пиар-кампания Книги рекордов проводилась только в Америке и Канаде, поэтому назвать результаты объективными язык не поворачивается. На несколько сотен американских и канадских рекордсменов всего 1 норвежец, 1 француз и 1 швед: в книгу не попали не только русские, но даже корейцы, китайцы и японцы. В России эту Книгу, кстати, тоже издали.

Но и без этой досадной ошибки назвать Книгу рекордов Гиннесса «настоятельным чтением настоящего игрока» можно с большой натяжкой. В ней лишь мелком перечислены самые популярные, дорогостоящие и скандальные тайтлы, но не более того. Читать Книгу — все равно что изучать высшую математику по шпаргалкам студента-отличника: вроде бы написано много и правильно, а ничего не понятно.

Если вы действительно хотите получить представление о самых-самых играх, смело покупайте книгу **Game On**. В ней смаку-



ются ~50 игр, не поиграв в которые, умереть будет очень обидно». Game On полезна не только увлекательным рассказом об истории и разработке игр: там еще и написано, где можно скачать/купить игру *прямо сейчас*. Практическая польза такого подхода налицо: найти и установить **Elite, Asteroids, Dune** или **The Legend of Zelda** в наше время куда труднее, чем выяснить общее число подписчиков World of Warcraft.

Кроме того, **Game On** — одна из немногих книг об играх, написанных профессионалами. Конечно, список must play-проектов можно оспорить, но с тем, что «*игры лучше телевидения, круче Голливуда и уж, конечно, самый законный способ развлечения, не снимаясь оджды*», трудно не согласиться.

Как видим, качественных игровых книг в Великобритании куда больше, чем у нас. Конечно, свой отпечаток накладывает языковая близость Америки: все, что ни выйдет янки, тут же появляется в магазинах Туманного Альбиона. Иногда это сказывается на качестве (как с таблицей рекордов в Книге рекордов Гиннесса), но в целом найти игровую литературу в Лондоне куда проще, чем даже на eBay. Интересно, кстати, что почти все книги посвящены PC-играм.

Взяли и посчитали

Игровое безумие охватывает планету: в год американцы тратят на игры больше, чем на поддержку больных СПИДом, а на онлайн-новых звезд иногда присутствует больше зрителей, чем на этапах «Формулы-1». В 2008 году издающаяся в Британии Книга рекордов Гиннесса измерила игровую индустрию в цифрах:

■ 200 млн приставок PlayStation и PlayStation 2 продано во всем мире по состоянию на апрель 2007 года

■ Больше всего полигонов для моделирования спортсмена (25 тыс.) ушло на модель Марии Ша-



Guinness World Records 2008 Gamer's Edition была издана и в России, так что, если вас эта книжка интересует, пощите ее в ближайшем книжном магазине или глянцушке на озон.ru.



TENNIS



раповой в одной из ее экзотических юбок (игра Virtua Tennis 3)

■ Для диалогов **Mass Effect** было написано 20 тыс. строк текста, чего хватило бы на сценарии 20 голливудских фильмов

■ В первые восемь дней продаж Wii американцы купили 600 тыс. консолей (Wii скупалась со скоростью 1 штука в секунду)

■ В 2007 году американцы потратили на игры \$7 млрд

■ С 1996 года был продан 31 млн копий всех игр серии Resident Evil

■ Игры серии Half-Life получили 90 всевозможных наград. Из них 51 титул — PC-игра года

■ 1 005 772 154 467 879 035 136 — именно столько музыкальных комбинаций возможно в игре Colin McRae Dirt

■ **Final Fantasy** популярнее **Spice Girls**: игры этой серии купили 77 млн раз, в то время как альбомы Spice Girls — только 53 млн

■ В коде **Ultima Online** 25 103 295 слов, в то время как в «Войне и мире» Толстого — только 552 896

■ Если все виртуальные деньги **Second Life** конвертировать в доллары, то получится \$9,6 млн

■ На чемпионате **World Cyber Games** в 2006 году Россия заняла четвертое место в дисциплине **StarCraft**, пропустив вперед лишь Южную Корею, Германию и США. Правда, от победителей наша команда отстала почти в два раза (745 очков у корейцев и лишь 387 — у русских)

Zavvi — дисковый рай

Как и всякому туристическому городу, Лондону куда больше повезло с кафе и ресторанами, чем с игровыми магазинами. И если в Москве какой-нибудь «Союз» может позволить себе расположиться в ГУМе и в Охотном ряду, то в крупнейших лондонских универмагах игровых магазинчиков нет. Правда, это вопрос не столько экономики, сколько здравого смысла. В центре очень много туристов, которым не до консолей, а пригороды у Лондона настолько большие, что никто не потащится за приставкой в Сити.

Пожалуй, единственный центральный магазин, который должен посмотреть любой игрок, это **Zavvi** (www.zavvi.co.uk).

В начале 1971 года сэр Ричард Брансон (Richard Branson) основал свой первый магазин сети **Virgin Megastores** на Оксфорд-стрит (Oxford street) в Лондоне. С тех пор сеть Virgin Megastores активно развивалась, ей принадлежали сотни магазинов по всей Европе, Америке и Японии. В 2007 году был начат активный ребрендинг, и сеть из 125 британских супермаркетов была перепродана и переименована в **Zavvi**. В отличие от

американских магазинов, ориентированных в большей степени на продажу поп- и рок-аксессуаров, британские супермаркеты продают всего понемножку. Кроме того, они имеют свое внутреннее радио, вещающее на все 125 магазинов в реальном времени. Нельзя сказать, чтобы по **Zavvi**-радио рассказывали что-то уж очень интересное (обычно это нудные анонсы под развеселую музыку), но сам факт заслуживает внимания. Для центральных **Zavvi**-магазинов, где ассортимент товаров очень широк, недавно стали делать отдельные выпуски: на такие компьютерные игры вводят о том, как смешно Crisix раздается с вашим компьютером, а в секции классической музыки приглашают на встречу с Селин Дион (в **Zavvi** частенько бывают звезды).

Мы побывали в одном из самых больших британских супермаркетов **Zavvi** на Piccadilly Circus, совсем недалеко от Waterstone's. Это громадный шестизэтажный молл (три этажа под землей и три — над), доверху забитый цифровыми бараклами: mp3-плеерами, виниловыми пластинками, CD-дисками с фильмами и энциклопедиями, DVD с мультфильмами, компьютер-

COLIN MCRAE RALLY



GEARS OF WAR



Что общего у этих двух магазинов? Общее то, что Virgin XS — это прежнее название **Zavvi**.

Размер значения не имеет

ными и консольными играми, всевозможными журналами, гитарами и скрипками и даже сувенирной продукцией с логотипом Virgin (несмотря на ребрендинг).

Играм посвящено два подземных этажа, но при упоминании PC продавцы случайно смотрят в пол. По здешним меркам ассортимент компьютерных дисков невелик: 30 витрин метр на два, пятачок у кассы и высоченная широкая лестница со стойками через каждую ступеньку (при этом потолки в Zavvi высокие — не меньше 4 метров). В итоге пространство, забитое компьютерными играми, по площади равно 3-4 вагонам пригородного поезда, причем расстояние между витринами не достигает и метра: даже вдвоем стоять тесно.

И все же в сравнении с консольной частью магазина это капля в море, потому что такой же нашпигованный дисками поезд выделен и для каждой из приставок в отдельности. Прилавки с консольными играми лучше оформлены (все статуи, постеры и реклама находятся именно здесь), продавцов тут крутятся больше, и разбираться в предмете они куда лучше, чем скачущие PC-консультанты.

Та же ситуация творится и в журнальной секции (игровая литература, кстати, запрещена в Zavvi так далеко, что без полиграфии не разберешься). Несчастные PC-издания хоть и стоят в самом центре витрины, никакого указателя типа «Эй, смотри сюда!» нет. В то же время консольные журналы тщательно переписаны и рассортированы по полочкам. Больше всего не везет деловым PC-журналам: **Computer for Business**, **Computer Science for Fun**, **Custom PC**, **MacFormat**, **PC Explorer** и прочие неигровые издания обычно находятся в таком мезанте состоянии, что продавцы смело дают на них 50-процентную скидку.

А теперь оставим центральный Лондон и посетим места более отдаленные. Как мы уже говорили, волочь компьютер в Бибирево от самого Кремля могут только русские, англичане же предпочитают заворачиваться в небольшие местные магазинчики. Возможно, дело в национальном менталитете: мы тащимся в большой магазин, чтобы не купить спящий в соседнем дворе процессор, а англичане берут дорогущие гаджеты в подвале, так как знают, что всегда могут вернуть их назад.

И то правда: Лондон спутывает целая сеть мелких игровых лавочек, однако сервис там на удивление высок. Все потому, что для большинства спальных районов характерна следующая картина: в заваленном всяким скарбом магазинчике сидят два продавца-араба и балакают на непонятном языке. При появлении покупателя они начинают сеутиться и расточать белозубые улыбки, однако ни на один вопрос не могут ответить даже втроем. В результате и туристы, и местные обходятся с торговцами на пальцах и зачастую уходят ни с чем.

Тем разительнее контраст всех этих хозяйственно-продуктовых лавочек с игровыми магазинами, расположенными, что называется, next door. В каком бы закулке вы ни нашли подвальчик с дисками, вас встретят вышколенные симпатичные продавцы-англичане с изумительным произношением и поистине ангельским терпением.

Совершенно, в Великобритании есть две большие сети игровых магазинов: **GameStation** и **The Game Shop** (последнее



В Британии магазины небольшого размера делятся на две категории, то, что ближе к бутикам, и то, что выглядит как натуральные лавки родом из средневековья. Магазины сети Currys.digital ближе скорее к первым.

время на вывесках указывают просто GAME). GameStation, как видно из названия, занимается только консолями, а в GAME продают диски и для PC, и для приставок. Цены в обеих сетях примерно одинаковые, зато в GameStation есть не только игры и журналы, но еще и сувенирная продукция (Halo-шлемы, Mario-кепки). Однако GAME пользуется у консольщиков большей популярностью: там диски расставлены красивее и логичнее, продавцы приветливей и акций проводится куда больше.

Существует и еще одна сеть цифровых магазинов, называется она **Currys.digital**. Помимо мобильных телефонов, флешек и фотоаппаратов, здесь продают лэптопы, мониторы, консоли и системные блоки. Впрочем, особой выручки от железного товара Currys не получает: если англичанам нужны запчасти к компьютеру, они выбирают свободный выходной и отправляются в **PC World: The Computer Superstore**.

PC World — железный рай

Помимо громадного Zavvi и неподражаемого **Waterstone's**, есть в Великобритании и огромный компьютерный магазин — **PC World**. Чтобы получить хоть какое-то представление о PC World: The Computer Superstore, нужно вообразить, что из «ИКЕИ» или «АШАНА» выгребли все товары и под завязку набили освободившееся пространство компьютерами, компьютерами и еще раз компьютерами.

Если PC-рай и существует, то скончавшиеся за мониторами программисты попадают именно сюда. Россияне узнают о существовании какой-то навороченной железки, лишь прочитав обзор или найдя ее на сайте «НИКСа» или **Sunrise**. У англичан есть возможность потрогать эту железку в многоэтажном PC World.

Своему существованию железный супермагазин обязан офисным компаниям, которые почему-то пока не научились работать на приставках и вынужде-



GameStation и GAME — две самые большие в Британии сети игровых магазинов.



PC WORLD

The Computer Superstore



PC World — это британский компьютерный супермаркет, один из наших «Сарафонов».

ны пачками закупать компьютеры, сканеры-копиры и прочую офисную технику. Впрочем, тут торгуют всем, начиная со супер-скоростных процессоров и лазерных клавиатур (луч лазера высвечивает раскладку на любой ровной поверхности) и заканчивая говорящими принтерами и лэптопами для детей.

Последние стремительно набирают популярность в Великобритании. Если вам еще не исполнилось хотя бы двенадцати, спрячьте журнал от своих родителей: особо продвинутые семьи стали заменять кино или репетитора лэптопом. Ноутбуки вытесняют из разных материалов (поверхность различается на ощупь) и в нескольких цветовых решениях. Фирмы-производители рекомендуют покупать их детям с трех лет и каждый год менять старый лэптоп на более продвинутый. Игровые программы учат дошколят всему, начиная с азбуки и счета и заканчивая иностранными языками, скоропечением, музыкой, слепой десятипальцевой печатью и программированием. Интересно, что цена зависит не от самого лэптопа, а от предустановленных на него программ-обучалок. Особенно круто считается купить ребенку лэптоп, который поддерживает режим «двух учеников» (Two-Player Mode) и «автоматическое ускорение для совершенствующихся пользователей» (Autoleveling for Advanced Learners). Как отличить «совершенствующегося» дошкольника от «несовершенствующегося», продавец объяснить не смог, однако лэптопы с такой опцией расхваливают в день привоза.

В отличие от стандартного ноутбука, детский лэптоп работает на трех или четырех AA-батарей-

ках, поэтому не стоит беспокоиться, что ребенка ударит током.

Стоят «железные няни» приемлемые даже по нашим меркам деньги: за лэптоп со 105 программами для трехлетнего ребенка просят около 60 фунтов (3000 рублей), с 80 программами — 40 фунтов (2000 рублей), с 40 программами — 24 фунта (1200 рублей). Возможны доплаты, чтобы приделать ручку к корпусу (тогда лэптоп переносится как портфельчик) или напылить антибликовое покрытие на экран.

Еще одна услуга, предоставляемая PC World, это замена вашего старого компьютера на новый с последующей бесплатной переработкой старого. Прежде чем объяснить, в чем тут фишка, стоит рассказать об отношении англичан к экологии. В Великобритании перерабатывается максимум мусора: горожане сортируют отходы и распределяют их по соответствующим контейнерам (гниющие — в зеленый, перерабатываемое — в синий, неперерабатываемое — в черный или красный). Каждое утро специальная служба выгребает мусор из контейнеров и отвозит его на завод, где из вашего мусора производят картон, пластиковые карандаши, фасовочные пакеты, одноразовую посуду и много чего еще. Не подвергается переработке только фольга, пенопласт и детские памперсы (правительство присылает для них соответствующие пакеты или, если вы согласны стирать подгузники, обеспечивает бесплатными пленками). Все остальное британцы обязаны сортировать по контейнерам. Дело поставлено на поток настолько, что выкинуть мусор незаметно практически невозможно: если вы не будете распределять его по контейнерам

или станете выносить в общественную урну, вам грозит судебное разбирательство и большой штраф.

Именно поэтому проблема с отжившей свой век техникой стоит особенно остро: никому не нравится самостоятельно везти старую стиральную машину или системный блок в пункт приема. Чтобы избавиться от лишнего хлопота, британцы предпочитают покупать новую технику в магазинах, занимающихся утилизацией самостоятельно. Вот и получается, что в супермаркетах, предоставляющих услуги бесплатной переработки, покупателей априори больше, чем в GAME или Currys.digital, не имеющих такого сервиса.

А между тем британская служба **W.E.E.E. (Waste Electrical and Electronic Equipment)** научилась перерабатывать около 85% от системного блока: из пластика и железа производятся новые части.

Game On — отдайся ностальгии

В разное время в Великобритании проходили разные выставки — серьезная Games Market Europe, сумасшедшая PlayStation Experience и деловая European Computer Trade Show, появившаяся еще в 1988 году и скончавшаяся в 2004-м. Англичан демонстрацией игровых чудес не удивить, они привыкли относиться к подобным выставкам с надлежащим вниманием, интересом и уважением. Возможно, именно поэтому здесь, а не где-нибудь еще, появилась и три раза выставлялась самая большая, самая полная и самая научная игровая выставка — **Game On**.



Идея создать выставку, которая бы рассказывала о компьютерных играх, родилась на заре 2000-х годов. Восемь лет назад мысль, что люди придут смотреть на старые игровые машины, была очень смелой. Однако **Barbican Art Gallery** и **National Museum of Scotland** решили попробовать, и через два с половиной года была собрана коллекция старых игровых автоматов, первых компьютеров и приставок. Усилия оправдали себя с лихвой: меньше чем за год в музее побывало 110 тыс. человек (300 человек в день!).

Экспозиция поделена на 16 секций.

Самые первые игры (Early Games) Pong (1972), Space Invaders (1978), Asteroids (1979), Ms Pac-Man (1981) и, конечно, революционная Spacewar!, написанная в 1962 году на компьютере PDP-1 размером с трехкамерный холодильник.

Десять самых желанных (Top Ten Most Wanted) Здесь представлены десять самых знаменитых консолей, выпущенных с 1972 по 1994 год от **Magnavox Odyssey** до **Commodore Amiga** и **Sony PlayStation**.

Игровые жанры (Game Genres) Чтобы посетители получили наиболее полное представление о каждом игровом жанре, были выбраны самые знаковые проекты. Например, **Dune 2** почитали образцовой стратегией, **SimCity** — идеальным симулятором города, а **Final Fantasy VI** — типичной RPG.

Как они создаются (Making of) В этой секции рассказывается, как разрабатываются и распространяются игры. Это мы с вами знаем, что на разработку и рекламу успешного тайтла уходят тысячи человеко-часов и миллионы долларов, а в 2002 году первые, неуклюжие посетители в обморок падали от таких цифр. Здесь пошлого объясняют, как разрабатывались **The Sims**, **Tomb Raider** и некоторые другие игры.

Игры разных культур: «Европа и США» и «Япония» Японца, как известно, хлебом не корми — дай поиграть в **Pokemon**, а у европейца поднимается настроение при одном упоминании о «Красной угрозе» и «русском ультрационализме». Помнящие их места — и вы получите джек совершенно несчастных людей. В этом зале организаторы **Game On** пытаются объяснить, как важно восточному человеку играть в аниме- и манга-игры и почему западному иг-

року интересны главным образом стратегия и шутеры.

Игры для детей (Child's Play) Хотя самые успешные игры разрабатываются для крупных женатых парней, дети тоже любят посидеть у монитора. А чтобы женатые парни не гнали их от компьютера, разработчики придумали обучающие программы. В этой секции можно посмотреть на самые первые игры, придуманные специально для школьников: **Sesame Street's Cookie Monster Munch**, **Hey You, Pikachu!** и **Bob the Builder**.

Многопользовательский хаос (Multiplayer Mayhem) Этот зал посвящен, как вы правильно догадались, феномену онлайн-игр. Здесь выставляются такие вещи, как **Star Wars Galaxies**, **SEGA Saturn Bomberman** и **OutRun 2**.

Звук (Sound) Многие не придают игровому звуку большого значения, пока не услышат из колонок трубный рев самки гиппопотама. Людям, у которых хватает терпения на плохо озвученные игры, надо ставить памятник.

ки. На примере прелестно озвученного **Dragon Quest** композиторы Коити Сугияма (Koichi Sugiyama) и Ричард Жак (Richard Jacques) рассказывают, как важно правильно подобрать музыкальные треки.

Феномен Чикаго (Chicago Style) Почему многие хорошие студии образовались именно в Чикаго (например, **Bungie**), непонятно. Однако факт налицо: многие известные игры родом именно оттуда, поэтому чикагским разработчикам посвящен целый зал.

На экране (In the Movies) Что лучше — смотреть фильм или играть в игру? Что проще — написать сценарий на основе книги или слепить сюжетную линию вокруг всем известной сказки? Между играми и фильмами всегда была таинственная взаимосвязь, которую посетители могут изучить на примере **Discs of Tron** и игр по «Звездным войнам».

Возрастные ограничения (The Rating Game) Как объяснить родителям, что в это нельзя

играть их детям? Как запретить магазину продавать **Larry** десятилетнему школьнику? Система возрастных ограничений и проблема игровых рейтингов тоже обсуждается на Game On.

Создавая героя (Character Design) Тринадцатая секция интереснее всего, пожалуй, для британцев-консольщиков. Здесь рассказывается, как создавались **Sonic the Hedgehog**, талисман **SEGA**, и **Mario**, символ **Nintendo**.

Будущее игр (Future Games). **Новинки (New Releases)** Эти два зала полностью обновляются каждый сезон. Если попасть на Game On к открытию, можно узнать о самых хитовых играх сезона раньше всех. К сожалению, на выставке показывают игры только для приставок.

Игровые журналы (Magazines) В отличие от вас, британцам некогда рассказывать про самые знаменитые игровые журналы, поэтому на выставке они с удовольствием слушают про **Electronic Gaming Monthly**, **EDGE**, **Weekly Famitsu** и **Crash**.

А теперь самое главное: во все эти и многие другие игры можно играть, все представленные на выставке автоматы и приставки находятся в рабочем состоянии, а всего посетителей было доступно более 150 игровых аттракционов. Нил Макконнон (Neil McConnon), старший менеджер **Barbican Art Gallery**, утверждает, что для перевозки всей коллекции нужно 540 грузовиков, а когда экспозиция закрыта, она хранится в отдельном крыле Barbican-центра.

Игры во всех сферах жизни

Британцы стараются использовать в благих целях естественное стремление человека поиграть, поэтому игровые атрибуты есть и в музеях, и на сайтах, и на выставках. Например, в каждом деннике конношен **Музея королевской кавалерии (Royal Horse Guards Museum)** висит по большому танку. Посетителям предлагается ответить на вопросы викторины, поучаствовать в военных действиях кавалеристов, подобрать одежду королевскому гарду и т. д. Подобные вещи есть и в **Музее восковых фигур мадам Тюссо**, и в **Гринвичской обсерватории**, и в **Музее национальной истории**.

Обучающие игры широко используются на сайтах многих музеев: так, на сайт **Музея науки (Science Museum)** иногда нельзя зайти, не сыграв в какую-нибудь **Knowing How You Can Save the Environment**. В одной из таких игр предлагается разбираться в комнате, сортируя перерабатываемый мусор от неперерабатываемого; в другой нужно распутать звериные следы; в третьей — изучить географические особенности Великобритании.

Во время выставки Game On центр Barbican организовал на своем сайте пятимесячные курсы для юных игростроителей. Школьники из 8 местных школ в определенное время заходили на сайт, где их обучали азам компьютерного мастерства.



Студии-разработчики

Рассказ о британской игровой индустрии вышел бы неполным, если бы мы забыли про сотни студий и компаний, разбросанных по всей стране. В Англии уживаются друг рядом с другом и международные корпорации, и независимые студии, и инди-разработчики. Мы расскажем лишь о самых интересных представителях британской игрокостроительной фауны.

Lionhead Studios



LIONHEAD STUDIOS

Где находится Гилдфорд, Суррей

Чем знаменита Если бы мы хотели рассказать о Lionhead одним сухим предложением, то написали бы примерно так: в 1997 году студия основана Питером Молинью (Peter Molyneux) и известна сериями **Fable** и **Black & White**. **Обо всем по порядку** На наше счастье, Lionhead и правда основана в 1997 году игроманом Питером Молинью, а **Fable** и **Black & White** не просто «известны», а оказали существенное влияние на всю игровую индустрию.

Хотя в компании состоит множество знаменитых разработчиков (например, братья Дин и Саймон Картеры, в прошлом там работал Демис Хассабис), история и игры Lionhead неразрывно связаны с личностью Питера Молинью. Он везде: и идейный вдохновитель, и

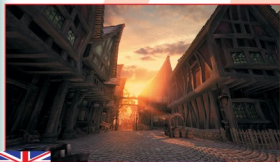
продюсер, и геймдизайнер, и программист. Журналисты его обожают — Молинью славится умением интересно презентовать игры, интервью с ним зачастую превращаются в хорошо поставленный шоу. В его стиле спросить, в чем принципиальная разница между героем-мужчиной и героем-беременной женщиной (представьте, как непредсказуемо: беременной женщине труднее проходить квесты!), или огорчить журналиста, вручив ему геймпад и улизнув в известном направлении. Замечен за Молинью и греск — он большой любитель прихвастнуть. В 2004 году, после выхода **Fable**, Питеру даже пришлось извиняться за преувеличенные обещания, которые он раздавал на выставках: игра оказалась совсем не так хороша, как он ее расписывал.

В апреле 2006 года Lionhead вошла в состав Microsoft Game Studios, на что Молинью в духе Хрущева заявил: «Теперь, будучи частью Microsoft, мы стали еще более независимыми, чем до этого, когда были совершенно независимыми».

Как бы то ни было, сейчас Lionhead разрабатывает **Fable 2**, и подробнее об этой игре можно прочитать прямо в этом номере, в рубрике «Из первых рук».



Лицом Lionhead всегда был и остается Питер Молинью. А еще — известный архитектор воздушных замков.



Вы тоже отсчитываете дни до релиза **Fable 2**? Тогда напомните в рубрику «Из первых рук»: у нас репортаж премьерой из офиса Lionhead, куда мы ездили в начале мая.

Team17 Software



Где находится Оссет, Западный Йоркшир

Чем знаменита Серией **Worms** — про харизматичных червяков, деловито уничтожающих планету всеми подручными средствами

Обо всем по порядку Team17 — одна из старейших британских игровых компаний: 5 декабря 2007 года она отпраздновала 18-летие. Разработчики предпочитают вести свою историю от неприемной **17Bit Software**, писавшей программы для **Amiga** начиная с 1987 года. На протяжении 80-х и 90-х годов 17Bit Software зарабатывала небольшие, но стабильные деньги, а когда Amiga-волна пошла на спад, несколько человек отпочковались от основной группы и создали свою студию. Название Team17 произошло от сложения «team» (команда) ушедших из 17Bit Software и цифры 17, взятой из названия компании-прародительницы.

Несколько лет Team17 разрабатывала и выпускала игры для консолей и все той же Amiga — и, возможно, так и осталась бы неизвестным предпринимателем друзей-энтузиастов, если бы не капризная фортуна. По официальной версии, плутовка улыбающаяся разработчикам широко и безбоязненно и им ничего не оставалось, кроме как выпустить гениальную игру **Worms**. На самом же деле непосредственно к разработке «Червей» компания имеет весьма поверхностное отношение. За два года до релиза геймдизайнер Энди Дэвидсон (Andy Davidson) создал для своих друзей забавную пошаговую стратегию **Artillery**. Игроки управляли танками и солдатами, использовали несколько видов огнестрельного оружия, кидались гранатами и

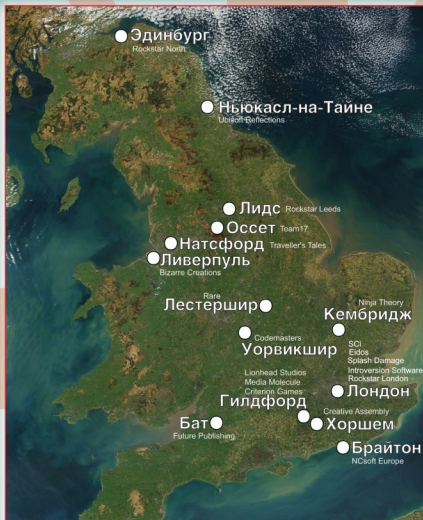
жили друг друга напалмом. Однако домысленная стратегия имела такой успех, что Энди занялся разработкой всерьез. Он придумал правила игры, назначил время для раундов, существенно увеличил количество оружия и, наконец, превратил солдат в червяков. Почему именно в червяков, история умалчивает, но как только Энди закатил первый диск с **Worms** (первоначальное название — **Total Wormage**), тотальное «очерствление» игрового сообщества началось. Простая, смешная и стильная игра стала самым успешным проектом Team17: с 1995 по 2001 год было продано 12 млн копий (в России больше всего известно второе поколение **Worms** — **Worms 2: Worms: Armageddon** и **Worms World Party**).

Вдохновленная успехом, в 2003 году Team17 выпустила **Worms 3D** (тогда все разработчики отдавали дань моде и доказывали свою крутость, выпуская трехмерные игры). Однако большинство игроков восприняло выход трехмерных «Червей» холодно: поменялась механика игры, пропало множество изюминок (веревка, бакан, удар напалмом, «аллилуйя» и пр.). Разработчики попытались исправить положение, но удача отвернулась от них окончательно и все пошло кувырком. PC-карьера Team17 закончилась так же неожиданно, как и началась, хотя **Worms** на консолях неплохо продаются и сейчас.

Несмотря на солидный возраст, работа в Team17 идет ни шагу ни вальс: в компании 75 человек, но о каких-то амбициозных проектах говорить не приходится. PC-направление заброшено, так как небольшой бюджет не дает соревноваться с огромными корпорациями, а отсутствие свежих идей не позволяет конкурировать с маленькими студиями. В основном разработчики перебиваются авторсингом. Жизнь еще теплится в **Leisure Suit Larry: Box Office Bust**, который выйдет на PS3, Xbox 360 и PC в сентябре этого года, но это явно игра не того уровня, чтобы реанимировать студию.



Вот примерно так же мы лично были у всех нормальных людей, когда нам подарили **Worms 3D**. Червяки должны быть двухмерными!



Чем знаменита Помимо необычного Uplink, внежанровой Darwinia и гениально простого Defcon, Introversion Software — это последняя британская студия, которая не хочет продаваться «ни за какие деньги».

Обо всем по порядку Мы давно уже привыкли, что дома (а тем более на съемной квартире) трудятся инди-разработчики без портфолио, без инновационных идей, без больших умений и совсем без денег, однако с большими амбициями и нескончаемыми претензиями к уже существующим играм других компаний.

С Introversion дело обстоит совершенно наоборот: это команда профессионалов, которые знают, что, как и когда хотят сделать, сколько денег им на это понадобится и кто это будет реализовывать. Они без всяких графиков трудятся полный рабочий день, имеют за плечами три высоко оцененных проекта, но при этом не лезут в сети больших компаний, а судьба всемирно известных игр их, кажется, совсем не волнует. Они снимают уютный домик с камином и каждый день в 14:00 ходят обедать в маленький ресторанчик за углом, где им неизменно подают свежие помидоры, ароматный сыр моцарелла и отличную фаршированную форель.

А в свободное время они возлезают на диване, тарашатся в ноутбук и грызут пластиковые карандаши в поисках вдохновения. Скажете, так не живут? Как бы не так! Это трудовые будни «последних домашних программистов» (the last of the bedroom programmers), как они сами себя называют.

Introversion Software — это «вольное общество» институци-ских друзей — Криса Делея (Chris Delay), Марка Морриса



Марк Моррис, равно как и остальные его коллеги Introversion Software, считает вопрос независимости студии принципиальным.



Где находится Снимают трехэтажный домик в самом центре Лондона



Introversion тестирует Multiwinia в мультиплеере.

(Mark Morris) и Томаса Арунделя (Thomas Arundel). Хотя они все и окончили Имперский колледж науки, технологии и медицины, настоящим программистом является только Крис. Именно его перу и принадлежат первые три игры. Марк и Томас утратают маркетинговые и финансовые вопросы, потому что с деньгами у Introversion трудности почти всегда: как только подходит релиз очередного проекта, друзья неизменно остаются без денег. С недавнего времени, правда, штат «компаний» заметно расширился: к делу подключились сестра Тома Вики (Vicky Arundel) и отец Марка Уилл (Will Morris), а затем появились и первые «наемные служащие» — Джонни Ноттенбелт (John Knottenbelt), Гарри Чамберс (Gary Chambers) и Лиандер Хамбл (Leander Hambley). Отличительные черты Introversion — недоверчивость (попасть туда тяжело; Марк даже не смог подсчитать, сколько собеседований прошел последний претендент перед тем, как его взяли) и при этом открытость (студия с удовольствием принимает помощь фрилансеров).

Игры Introversion необычны всем: управлением (чтобы отдавать приказы в Darwinia, нужно чертить мышью треугольники и квадраты), графикой (мир Darwinia состоит из грубо склепанных полигонов), сюжетом (в Defcon его просто нет). Описывать ее проекты — все равно что пытаться пересказать, как необычно дышит после грибного дождя: это надо почувствовать самому.

Сейчас Introversion занимается разработкой **Subversion** (проект анонсирован совсем недавно) и **Multitwinia**. Логично предположить, что это мультитилеерная

версия Darwinia, но на самом деле изменений куда больше: упрощено управление, улучшена графика, изменен сам геймплей, появилось 6 новых режимов игры. Бета-тест Multitwinia назначен на это лето, «Игроания» — в списке приглашенных.

Media Molecule



Где находится Гилдфорд, Саррей (Guildford, Surrey)

Чем знаменита Кислотно-ярким взглядом на жизнь

Обо всем по порядку Сказать по правде, назвать Media Molecule (сокращенно — Mm) студией-разработчиком нельзя просто потому, что компания еще не выпустила ни одной игры. Бывшие сотрудники Lionhead создали «Молекулу» в январе 2006 года и сейчас в поте лица трудятся над восхитительной аркадой **LittleBigPlanet** для PS3. В этом противоречивом названии суть всей компании, потому что Media Molecule можно смело называть местной **Студией Артемия Лебедева**. Среди титанов британского игрового Mm занимает почетное место «компания-немного-того»: эти ребята имеют очень необычный взгляд на мир. Их розово-кислотный сайт напоминает мигающую вывеску в стиле «Поздравляем, вы наш 999 999-й посетитель!», а игры они делают про умильных солонечно-матерчатых существ. Но не это главное: ребята из Mm умеют оформить все так, что смотрится оно безумно стильно. Разноцветные кляксы, наляпанные по клетчатому тетрадному листочку, оранжево-голубые лы и ярко-розовые человечки, коллажи, на которых и после десяти минут тщательного изуче-



В Media Molecule мы в итоге так и не попали, а очень хотелось. Почему? Да сами видите почему.

The Creative Assembly



ния не отыщешь вменяемую картинку, — на первый взгляд кажется, что мир сошел с ума, а на самом деле в Media Molecule собрались самые креативные люди если не всей Западной Европы, то уж Британии точно.



Майк Симмонс, директор Creative Assembly



После выхода Ratchet игры милое, чем LittleBigPlanet, на целом свете не сыскать.



Не в пример другим корейским разработчикам, у NCsoft едва ли не половина производственных мощностей находится за пределами Кореи (Arenanet, команда Tabula Rasa). А скоро еще и в Англии у нее своя команда появится

Где находится Сассекс

Чем знаменита Стратегическая серия Total War

Обо всем по порядку Creative Assembly — компания, нетипичная для британского игрового мира. В этом безумном консольном хаосе разработчики ухитрились выпустить сложные, интересные и очень проработанные стратегии. К сожалению, уже лишь ухитрились. С самого основания (1987 год) Creative Assembly держалась молодцом, но в 2005-м продалась SEGA за \$30 млн. По словам директора студии Майка Симпсона (Mike Simpson), независимости от этого не убавилось, зато пришла уверенность в своих силах, да и средств стало ощутимо больше. Британцам от этой сделки не стало ни горячо, ни холодно, а иностранные игроки восприняли новость без особого энтузиазма. Ведь если Creative Assembly обосновалась под крылом консольной компании, то шансы PC-шников наследовать знаменитыми стратегиями тают, как снежок на весеннем солнце.

Пока, правда, никаких послышек к этому нет: в компании работает около 100 человек и они почти поровну заняты компьютерной Empire: Total War и консольным Viking: Battle for Asgard (еще раз напомним, что на момент визита в студию игра еще разрабатывалась, релиз был в марте). На Empire нам не разрешили взглянуть даже одним глазом: перед посещением зоны разработки попросили выключить диктофон, спрятать фотоаппарат, головой по возможности не вертеть и лишних вопросов не задавать. На глаза, правда, попалась распечатка премиальных концепт-артов, однако геймдизайнеры тут же набросились на нее, прикрыли телами

и под дружное гиканье утащили вглубь своей компьютерной берлоги.

NCsoft



NCsoft

Где находится Брайтон, Восточный Сассекс

Чем знаменита Богатейшим портфолио онлайн-игр, одна из самых успешных

Обо всем по порядку NCsoft — компания для Британии нетипичная. Во-первых, она занимается разработкой, изданием и поддержкой только онлайн-игр. Во-вторых, к британской игровой индустрии она имеет весьма смутное отношение. Сейчас в брайтонском офисе осуществляется только поддержка многочисленных онлайн-проектов на территории Европы и некоторых стран Африки и Азии (например, скоро игры от NCsoft появятся в Индии, Греции, Объединенных Арабских Эмиратах, в Израиле и на Кипре). Почему для европейского представительства выбран именно Брайтон — история темная. В офисе работает более 100 человек 16 европейских национальностей, так что открыть представительство можно было и на континенте.

Сама NCsoft основана в Корее в 1997 году Так Жин Кимом (Tak Jin Kim), создателем корейского текстового процессора Hangul. Уже в 1998 году компания запустила суперуспешную Lineage, доходы от которой позволили NCsoft проникнуть на тайваньский, китайский, японский и американский игровые рынки. С этого светлого момента начинается победное восхождение компании к вершинам онлайн-игры.

Вслед за Lineage были запущены Lineage 2, City of Heroes и City of Villains, Guild Wars, Tabula Rasa.

Вообще, разговор о проектах компании проще начинать с успешных игр — их гораздо меньше. Например, 31 августа 2007 года была закрыта Auto Assault, постапокалиптическая онлайн-гонка. Большой популярностью не пользуется и Dungeon Runners, необычный для NCsoft проект с условно-бесплатной бизнес-моделью. Но самым большим разочарованием для игроков стала неоднозначная Tabula Rasa, которая разрабатывалась почти шесть лет и в результате оказалась, по мнению многих, едва ли не провалом. Правда, сама NCsoft так не считает и продолжает вкладывать в игру огромные суммы. Незаметный старт проекта издатель объясняет «низкой популярностью sci-fi-литературы и, как следствие, малым количеством фанатов научно-фантастического сеттинга».

Тучи над компанией сгустились только дважды: в сентябре 2006 года бывшие сотрудники выкрики из NCsoft дизайн-коммент Lineage 3, а в апреле 2007-го другие бывшие сотрудники продали исходный код Lineage 3 некоей японской фирме. По примерным прикидкам такая «оплошность» стоила NCsoft около \$1 млрд.

Тем не менее компания продолжает наращивать обороты: в 2008-м выйдет Aion: The Tower of Eternity, множество дополнений к Tabula Rasa и City of Heroes/Villains, а в брайтонском офисе собирается своя дев-команда. Кроме того, уже сейчас NCsoft держит в рукаве три козыря — еще неанонсированные проекты, о которых мы успели в 2009, 2010 и 2011 годах.



БЛАГОДАРНОСТИ

За помощь в подготовке материала редакция благодарит Росса Атертона (Ross Aterton) и Тима Эдвардса (Tim Edwards) из PC Game UK; Нейла Макконнона (Neil McConnon) и Ребекку Массей (Rebecca Massey) из Barbican Art Gallery; Агнес Квейсен (Agnes Kwiecen) и Дэвида Блонделла (David Blundell) из NCsoft; Ричарда Пурнелла (Richard Purnell) из Science Museum; Марк Морриса (Mark Morris), Вики Арундел (Vicky Arundell), Джонни Ноттенбелта (John Knottenbelt) и Лиандер

И это еще не все

Британская земля необычайно богата на талантливых разработчиков, и, думается, если выкинуть из номера всю рекламу, а каждой студии посвятить одну страничку, то целой «Игромании» не хватит, чтобы рассказать обо всех. А мы бы с удовольствием поведдали вам о Bizarre Creations, Rockstar, Splash Damage, Traveller's Tale, Ubisoft Reflections, Criterion, Rare, Ninja Theory, издателей SCI, Eldos и Codemasters, об ирландской компании Havok, создавшей одноименный физический движок... Но, увы, надо знать меру.

А дома лучше!

Что ни говори, а в России PC-игроку живется куда привольнее. Наши журналы толще; наши пираты добывают мировые хиты за несколько дней до релиза (вот уж не думали, что будем их хвалить, не приходило); наши журналисты не теряются в раздумьях, ехать им или не ехать на то или иное мероприятие, а хватают блокноты и в числе первых берут интервью у заморского разработчика (у британских изданий бюджеты поокромнее); наши сайты информативнее, обновляются куда быстрее и не ограничиваются одной страничкой на целое игровое направление; мы, наконец, больше играем в компьютерные игры, не скучим на него жевать и можем себе позволить спустить системный блок с десятого этажа, пусть даже вся британская полиция будет стоять под окнами.

Вряд ли мы когда-нибудь научимся играть в игры строго по расписанию, но когда-нибудь и в PC Game UK тоже напичкует о российской игровой индустрии.

Хамбли (Leander Hambley) из Introversion Software; Майка Симпсона (Mike Simpson) и Марка О'Коннелла (Mark O'Connell) из Creative Assembly; Джемму Уиллкс (Gemma Willocks) из SEGA; Сергея Амударзова из «Софт Клуба» и Лизу Джексон (Leisa Jackson).



ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ GUILD WARS

ОНЛАЙН-ИГРА БЕЗ АБОНЕНТСКОЙ ПЛАТЫ*



GUILD WARS

ВПЕРВЫЕ В РОССИИ КОЛЛЕКЦИОННЫЕ ИЗДАНИЯ
ВСЕХ СЕРИЙ ПО СУПЕРНИЗКОЙ ЦЕНЕ.

ПОДРОБНОСТИ НА www.GUILDWARS.RU

КАЖДОЕ КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ ВКЛЮЧАЕТ В СЕБЯ:

- КРАСОЧНЫЙ ПЛАКАТ · РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ · КОЛЛЕКЦИОННУЮ КАРТУ АКТИВАЦИИ · КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК · ДИСК С САУНДТРЕКОМ · КАРТУ ЛОКАЦИЙ · СПЕЦИАЛЬНЫЙ АМУЛЕТ ИЗ ЖЕЛЕЗА, КОЖИ ИЛИ ТКАНИ



*Игра требует подключения к Интернету

© NCSoft Europe Ltd. 2005-2006. Все права защищены. NCSoft, логотип NC, Guild Wars, Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, Guild Wars: Eye of the North, а также все соответствующие логотипы и макеты являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками NCSoft Corporation. Все остальные торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев. Исключительные права на распространение программы для ЭВМ на территории России и стран СНГ принадлежат ООО «Новый Диск», 127063 Москва, Петровско-Разумовская аллея, д.10, корп.1, телефон (495) 785-65-13 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.

ЖЕНСКАЯ ДОЛЯ

В ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЬШЕ ЖЕНЩИН. КТО ОНИ И ЧТО ИЗМЕНИТ ИХ ПОЯВЛЕНИЕ?



Алена Ермилова

Мое детство пришлось на тот светлый момент, когда в российских семьях стали появляться первые компьютеры. В пять лет я еще не умела читать, но уже знала все коды к DOOM, в шесть — успешно гоняла зергов в StarCraft, а когда мне исполнилось семь, брат вынужден был запарсить компьютер. Но проблему это не решило. Угадать пароль (дату рождения брата) не составило труда, и это был первый раз, когда я на личном опыте убедилась в превосходстве женского начала над мужским. Я считала минуты, пока брат наконец убежит на электричку, а школьная учительница плакала, читая в сочинении: «В будущем я хочу делать игры». Мама, как и все мамы, мое увлечение одобряла и старалась посылить его разделить, но в глубине души надеялась, что это все детские забавы и когда-нибудь я возьмусь за ум.

Прошло полтора десятка лет, но за ум я так и не взялась. Школьная учительница качает головой, брат с усмешкой что-то бурчит себе под нос, а мама каждый месяц стойко читает «Игроманию». Между тем предрасудок о том, что игровая индустрия совсем не женское занятие, уже почти изжил себя.

Вряд ли мы откроем Америку, если скажем, что женщины в игровой индустрии были всегда (пусть кто-то сейчас и думает о booth babes и красивых артах с обнаженными девушками). Однако последние несколько лет они стали во всех смыслах заметнее. Маркетологи обращают все большее внимание на женскую аудиторию (посчитайте, сколько выходит новых The Sims и разного рода симуляторов обустройства дома для Wii), женщины создают свои киберспортивные команды (Frag Dolls) и сообщества (www.womeningames.com — слышали о таком?) а главное — все больше женщин появляются на ответственных постах. Пришло время рассказать о них.

Женщина-продюсер: Джейд Реймонд

Наверное, никто не будет спорить с тем, что самая известная женщина-разработчик нашего времени — это канадка Джейд Реймонд (Jade Raymond), продюсер Assassin's Creed из Ubisoft Montreal. Злые языки погов-

варивают, будто в Ubisoft ее взяли исключительно за красивые глаза, но, судя по всему, это на самом деле не так.

Джейд пристратилась к играм даже раньше, чем к книжкам. Когда Джейд было шесть лет, ее дядя купил компьютер, и с тех пор они с сестрой все школьные каникулы проводили за монитором. Мама относилась к их увлечению серьезно, дядя бесперебойно поставлял новые игры, поэтому вопрос, кем быть дальше, даже не обсуждался. Джейд окончила Университет Макджилл (McGill University) и стала бакалавром технических наук, затем работала программистом в IBM (писала обучающие игры) и консультантом в Microsoft. После была должность программиста в Sony (Jeopardy и Trivial Pursuit) и продюсера в EA (в частности, The Sims Online сделаны именно под руководством Джейд).

Сейчас мисс Реймонд 33 года, она работает продюсером в Ubisoft Montreal и в свободное время посещает телешоу Electric Playground на телеканале G4. То, что Джейд стала лицом Assassin's Creed, уже сыграло на руку и проекту, и игровой индустрии в целом: об Assassin's Creed и ее продюсере не написали только ленивые, да и родители, как считается, стали доверчивее относиться к играм, которые рекламируются такой эффективной особью.

А вот довольна ли сама Джейд, пока непонятно. Как и любой продюсер, она



Assassin's Creed без труда взял планку в шесть миллионов копий, но теперь уже непонятно, что оказалось важнее: уровень самой игры или весь тот хап, что возник вокруг Джейд Реймонд.



Кроме внимания и восхищения, на Джейд обрушилась и волна негатива: глумление форумных троллей, порнографические фотомемы, спорованно оскорбительные комиксы.

работает не покладая рук, но нельзя сказать, чтобы игроки ее очень уж любили. На форумах то и дело проскакивают обвинения в некомпетентности женщин-разработчиков, хотя если кто-то и заслужил такие претензии, то вряд ли Джейд.

Сама Джейд утверждает, что игровой индустрии нужны женщины. Стать разработчицей совсем несложно: достаточно только знать базовые вещи и любить игры. Компании всегда ищут девушек, чтобы хоть



как-то развить мужские коллективы, поэтому вас примут с распростертыми объятиями.

Помимо игр, у Джейд есть и другие увлечения — она спонсор и активный член некоммерческой канадской организации **LOVE (Leave Out Violence)**, помогающей трудным подросткам.

Подруги считают, что Джейд немного чокнута на играх. Сама же она против концепции «на компьютере играют только мальчики», но прекрасно понимает, что никогда не передаст подругам свою страсть к играм. При этом они неплохо отдыхают вместе, дурась в какой-нибудь аркаде. Как и многие другие разработчики, Джейд играет во все, во что умеет: **Tomb Raider: Legend** и родной, юбосетовский **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter** на Xbox 360, всегда носит с собой Nintendo DS с **Nintendogs**, **Animal Crossing** или **Brain Age**. Однако ее самой любимой игрой был и пока остается **Resident Evil 4**.

Мир в розовом цвете



Примитивные мужчины, вечно непонимающие противоречивую женскую натуру, никогда не заставят играть нас в игры. Нет, не потому, что они не заинтересованы, и не потому, что они не пытаются. Напротив, они делают успехи. Они уже поняли, что компьютер — слишком сложная штука, чтобы девушкам вкручивать на нем поиграть, поэтому ищут более простые подходы. Например, они искренне стараются увлечь нас приставками — всеми этими PS2, PS3, PSP, DS и прочими малопонятными аббревиатурами.



Провалив несколько традиционных рекламных кампаний и так и оставшись с носом, мужчины пошли на хитрость. Они задумали всучить девушкам не конкретную игру, а конкретный геймплей, а саму консоль, решив, что мы, как Джейн Пинккард (кто это такая, см. ниже по тексту), «любимое ее с первого прикосновения». Приказано, они сыграли нечестно: нажали на нашу любовь к бесмысленному шопингу и тяге ко всему яркому и прекрасному. Короче говоря, мужчинам взбрело в голову, что, если игрушка будет розовой, мы клоним. И мы, как ни стыдно признаваться, клонили!

Все началось с нежно-розового **Game Boy Advance**, выпущенного **Nintendo** в 2004 году ограниченным тиражом. С цветовой находке расстроили не только игровую, но еще и модная пресса, мужчины поняли, что у них еще есть шанс, — и понеслось.

В 2005-м появилась кислотно-розовая **Nintendo DS Lite**, индустриальная кристаллами **Swarovski**.

Игрушка оказалась запрятана в сияющую броню из 1200 кристаллов, и с ее выходом мир обрел не одну женщину-игроку. Несмотря на то, что розово-кристалльная **Nintendo DS Lite** продавалась только в центре Лондона в бутике **Multiplazz** и стоила 360 фунтов (18 тыс. рублей), покупателей было хоть отбавляй. Знали, как ее рекламировали? Совсем не как игровой гаджет! Рекламщики с пеной у рта доказывали женщинам, что новая **Pink NDS Lite** дополнит ваш очаровательный образ, подойдет к туфелькам, уместится в сумочку и может даже сойти за зеркальце. Уму непостижимо!

Вскоре **Sony**, окрыленная успехом **Nintendo**, тоже вступила в розовый клуб: в 2006 году на GDC была анонсирована яркорозовая **PS2**. Как и следовало ожидать, ограниченный тираж разлетелся в считанные дни. Наконец, в 2007 году вышла книга «Руководство по DS-играм для женщин». И что вы думаете? Розовая, чтобы подходить к нашему платью, размером с ладонь, чтобы уместиться в нашей сумочке, толстая (256 страниц), чтобы рассказать нам обо всех играх, в которые играют настоящие принцессы.

Это какая-то экспансия, и мне страшно подумать, что мужчины готовят в 2008 году!

Женщина на игровом телевидении: Морган Уэбб

Морган Уэбб (Morgan Webb) — 29-летняя продюсер телешоу **X-Play**, выпускающего обзоры компьютерных и видеоигр. В детстве родители запрещали Морган смотреть телевизор, поэтому она коротала время, играя на приставках **Atari**, **Nintendo** и **SEGA**.

Тем не менее в игровую индустрию она пришла совершенно случайно. После окончания университета в 2000 году Морган поработала какое-то время администратором сайтов в одной IT-компании, а после краха dotcomов перешла на **TechTV** (телеканал, существовавший с 1998 по 2004 гг.), в шоу **The Screen Savers**. Там у нее начался стремительный карьерный рост, и уже к апрелю 2003-го она оказалась на должности ведущей в шоу **X-Play**. Слияние с G4 привело к



Морган Уэбб и ее коллега по шоу **X-Play** Адам Каролла.

увольнению всего персонала **TechTV**, но Морган оказалась в числе тех шести ведущих, которым удалось пережить этот болезненный процесс, и она, как ни в чем не бывало, продолжила вести шоу **X-Play**.

Морган считает, что ей здорово повезло: «Такое счастье, что мужчины мыслят стереотипами! Моим боссам взбрело в голову, что симпатичная ведущая поднимет рейтинг среди мужской аудитории, и они не поленились найти себе эту симпатичную ведущую. С другой стороны, им не меньше повезло со мной. Я ведь и правда не мыслю своей жизни без игр! А часто компании не важно, разбираешься ты в чем-то или нет, им главное, что у тебя милая мордашка и большая грудь. Когда я выезжаю на E3, мы всегда делаем прямые включения: я просто выплываю разработчики из толпы и задавала им вопросы. Не думаю, что с этим справилась бы красивая девочка из модельного агентства!»

Однако самое сложное в работе — это не выматывающие поездки в разные части света, а простой выход на улицу, поездка в метро или на автобусе. Морган часто жалуются, что ее останавливают, смотрят тоскливыми глазами и спрашивают, неужели она и правда играет в компьютерные игры. «На этой работе мне со многими пришлось смириться. Я привыкла даже к тому, что среди сотни журналистов или разработчиков могу оказаться единственной женщиной. — говорит Морган. — Я настолько привыкла к этому, что уже даже не смущаюсь. Но каждый раз, когда меня останавливают на улице и вот так бесцеремонно спрашивают о моей жизни, я долго не могу прийти к себе. Другая, ну я же не заговариваю с первым встреч-





Морган не отказывается от фотосессий для мужских журналов, а с 2005 по 2007 год даже была игровой колонкой в американском GFM

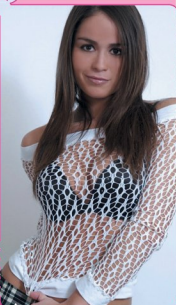
мым о его зарплате? Так почему мне приходится отвечать на ваши дурацкие вопросы?»

Еще одна проблема для женщины на игровом телевидении, которое кишит мужчинами, — это внешний вид. Журналист-мужчина может позволить себе полчаса драться на Wii и затем предстать перед камерой взмокшим и измочаленным, но женщина — никогда. В результате время, которое Adam Сесслер (коллега по X-Play) тестирует новую игру, Морган проводит со стилистом. Поначалу у нее были конфликты с костюмерами: молодые паренки-менеджеры привозили в студию тонны всякой одежды, но она была то мала, то велика, то слишком вызывающая... В результате Морган отбирала понравившиеся вещи, заявляла, что оденет их все («Но другого цвета!»), и, чтобы не конфликтовать с коллегами, отправлялась в магазин сама. Начальство не раз угрожало, что найдет на ее должность куда менее требовательного ведущего-парня (благо их пруд пруди), но до сих пор не осмелился этого сделать.

При всем при этом Морган надеется, что женщины не последуют ее примеру: «Вряд ли мир станет лучше, если молодые девочки ринутся покорять виртуальные вселенные. Игры — пустая трата времени. Да, я люблю их, и если вы их любите — ну, карты в руки, играйте. То же самое я могу сказать и о женщинах-разработчиках. Прошли времена, когда девушке было сложно стать программистом или дизайнером. Игроки видят, что в титрах то и дело прописывают женские имена. Они делают из этого китч и требуют, чтобы женщин в студиях-разработчиках и женских персонажей в играх было больше. Но лично я думаю, что проблема «женщины не играют в игры» и «женщины не разрабатывают игры» раздута просто непомерно. Парни, а вы не думаете, что в мире есть и более серьезные вещи, чем отсутствие женщин в играх?»

В поисках Missc EverQuest

Издатели и разработчики всеми силами пытаются привлечь девушек в игры. Незадолго до выхода **EverQuest 2** Sony Online Entertainment и мужской журнал **Stuff** организовали квест **Looking for Antonia Bayle**. Фанатам игры, похожим на главную героиню Антонию Бэйль, предлагалась выкладывать свои фотографии на официальный сайт EverQuest 2. Роль жюри играла мужская аудитория игры, выбравшая победительницу онлайн-вым голосованием. В качестве приза мисс Антонии Бэйль



Антония Бэйль, победительница конкурса Looking for Antonia Bayle



Другие финалестки конкурса Looking for Antonia Bayle тоже были очень даже ничего. Вот это Холли Вебер из Ньюпорта, Калифорния

достался годовой контракт с SOE на съемки для модельных и игровых журналов.

Конечно, сам факт проведения такого конкурса очень важен. Но много ли вы знаете девушек с шикарной внешностью, которые дни напролет сидят за компьютером? Считаем меня счастливым исключением и признаем: нет. Поверьте моему опыту, нормальные красивые девушки проводят дни в бассейнах, солнышка и салонов красоты (как, впрочем, и настоящие красивые мужчины). В результате кому предлагать присылать свои полуобнаженные фотографии? Брошенным неудачникам, которые грызут ногти и ищут отдохновения в виртуальной жизни? Тетушкам-кому-за-сорок, которые тайне переживают за свой целлюлит и подрастающий животик? Будь я на их месте, я бы вряд ли обратила внимание на игру, которой требуются грудастые 17-летние модели. Мужчины, а вы бы увлеклись игрой, которую рекламирует обнаженный Шар-ценгер?

Я преувеличиваю? Ни капли! Я еще спокойно отношусь к прекраснейшим бестиям, прикрытым фигурными листочками, но иногда и мне становится токсично их разглядывать. Не хотите показывать красивых мужчин — фу, ну так убери-те хотя бы это безобразие и кончайте уже дразнить домохозяек.

Женщина-блогер: Джейн Пинкард

Джейн Пинкард (Jane Pinckard) — разработчик и игровой журналист. Она пишет для многих игровых журналов, ведет свой блог, а за плечами у нее работа в **CMF Media** (организаторы Game Developers Conference) и выступления на **1UP Show**. Так же, как и Морган Уэбб, Джейн никогда не думала связываться с игровой индустрией. Но как-то так получилось, что в 27 лет она купила себе Game Boy (мы, женщины, любительницы непрактичных и порой дорогих покупок). Это была любовь с первого же прикосновения. Джейн играла во все, что попадалось под руку, и не расставалась с консолью ни на минуту. В 2002-м ей захотелось поделиться с миром своим увлечением, и она создала блог **Game Girl Advance** (www.gamegirladvance.com). Замена «Boy» на «Girl» была ее ответом разработчикам: «Меня просто возмущало, что в самом названии такой чудной игрушки уже заложена ее принадлежность. Мальчик? Да почему мальчик, если она так нравится мне!» Уж если разработчики не позаботились о сотнях девушек, любивших Game Boy, то кто-то наконец должен это сделать, решила Джейн, и стала писать в блог со скоростью сумасшедшей машинистки. За шесть лет, прошедших с тех пор, Джейн успела стать заметной фигурой в игровой журналистике. Она периодически пишет для журнала **GamePro** (а в прошлом — и для Xbox Nation, ныне несуществующего), но недавно согласилась присоеди-

ШКОЛЬНИЦ УЧАТ РАЗБИРАТЬСЯ В ИГРАХ

В 2005 году британское правительство спланировало, что в английской IT-индустрии слишком мало женщин. Согласно правительственным заявлениям, это плохо сказывается на развитии отрасли, общей работоспособности мужчин и разнообразии компьютерной продукции. В результате британское Министерство образования не нашло ничего лучшего, кроме как выделить 8,4 млн фунтов (порядка 420 млн рублей) на создание игровых клубов для школьниц. В рамках правительственной образовательной программы девочек 10-14 лет будут приглашать в компьютерные кружки, где научат разбираться в играх. Британское правительство считает, что такие меры повлияют на выбор профессии и существенно улучшат положение дел в индустрии. Ждать первых результатов осталось всего несколько лет, так что посмотрим.



Джейн Пинкард, наряду с Брендой Бретусит, самая старшая представительница прекрасного пола в нашей подборке.

нитесь к одной независимой студии, название которой пока хранит в секрете.

Определить, кем лучше быть в игровой индустрии, мужчиной или женщиной, Джейн так и не смогла. С одной стороны, очень приятно, когда конференцию, на которой лениво пьется 3000 мужчин, посещают всего 50 женщин. Каждая из них запоминается, каждую стараются пригласить на мероприятие, ей уступают самое лучшее место, предлагают первой задать вопрос. С другой стороны, каждая из оставшихся 49 женщин (такова уж наша натура!) будет стараться чем-нибудь тебе навредить. Каждая помнит, что когда-то, пусть на заре карьеры, пусть в маленькой компании, она была единственной, и не может простить, когда кто-то оспаривает ее уникальность.

Зато работать в мужском коллективе приятно, хотя иногда случаются казусы. Программисты — грубоватые существа, и, когда они собираются группами, их

хлебом не корми, а дай пошутить на тему противоположного пола. Конечно, никто не хочет никого обидеть, однако мужчинам пришлось не раз покраснеть в присутствии Джейн.

Кроме того, на женщину в игровой индустрии ложится нешуточная ответственность. Сейчас очень модно делать казуальные игры в расчете на женскую аудиторию, и многие разработчики, не имеющие в своем штате представительниц прекрасного пола, считают своим долгом заручиться поддержкой паритетной известной женщины. Твое решение стоит миллионы долларов, а ты сама не знаешь, что нужно привести в игры, чтобы заставить слабый пол в них играть. Джейн вообще не любит давать какие-то заявления «от лица играющих женщин».

Единственное, что она готова комментировать всегда, — это привлечение Джайд Реймонд в качестве продюсера Assassin's Creed: «По-моему, все, что сейчас происходит вокруг Джайд, — это чистой воды фарс. Меня как женщину это коробит, а мужчины этого просто не понимают. Они могут только улыбаться: «Ой? Да ну! Да это же всего лишь интернет! Что? Да не бери близко к сердцу!» — и все. Нет, я не могу не признать, что Джайд, вещающая перед камерами о компьютерной игре, — это замечательный ход. Когда родители видят, что о компьютерных играх рассказывает приятная молодая женщина, они так или иначе задумаются: а действительно ли игры так плохи, как мы о них думаем? Ubisoft едва ли могла найти на роль продюсера Assassin's Creed кого-то лучше, чем Джайд. Она прекрасно держится перед камерой, у нее привлекательная внешность, она, так сказать, обладает эффектом Джулии Робертс — ее хочется слушать, и слушать, и слушать, и слушать. Но у Джайд, у этой милейшей женщины, нет личной жизни! Она изматывается на бесконечных интервью, и ради чего? Ради того, чтобы люди, которые никогда о тебе не слышали, иногда даже и не игроки вовсе, сказали: «Да, вот что бывает, когда становишься знаменитым!» Последнее время я даже не читаю новости о Джайд, чтобы не расстраиваться. А мужчины и правда не понимают, что разыгрывают комедию, оскорбляющую всех женщин. Пожалуйста, если вы женщина и если вы понимаете, о чем я, просто оставьте Джайд в покое».

Женщины боются делать игры

Совсем недавно, в марте 2008 года, Sony Online Entertainment сделала сенсационное заявление: женщины стремятся делать игры, но слишком запуганы работающими в индустрии мужчинами. В результате SOE организовала обучающую программу G.I.R.L. (Gamers in Real Life), задача которой — вдохновить талантливых женщин и позволить им безбоязненно влиться в индустрию. Олицетворением женской части разработчиков стала Шерри Флойд (Sherry Floyd), продюсер MMOG The Agency.

Конечно, SOE ввязалась за столь масштабный проект не без задних мыслей. Проблема в том, что в The Agency половина персонажей — девушки, и разработчики-мужчины просто не справляются со своей работой. Например, художник-мужчина понятия не имеет, во что одевается обычная девушка. Флойд признается, что была просто убита познаниями мужчин о женской одежде. Как-то она спросила своих дизайнеров, сколько видов вырезов они знают. Мужчины смущенно переглянулись, а Флойд начала загибать пальцы: каре, круговой, угловой, лодочной, А-образной, Т-образной...

G.I.R.L.
Gamers in Real Life



Женщина во главе мужской команды: Элспет Торн

Кстати, об Assassin's Creed. Ubisoft везет на девушке: в то время как Джейд трудится перед камерами, Элспет Торн (Elspeth Tor) руководит целой командой мужчин-аниматоров. Это не первый ее проект: в прошлом Элспет работала над *Syberia 2* и *Still Life* в Microdis и над *Prince of Persia: The Two Thrones* в уже теперь родной Ubisoft Montreal. Будучи девушкой практичной и правильной, Элспет понимала, что разрабатывать компьютерные игры — занятие интересное, но больше непредсказуемое. Она отучилась на бакалавра английской литературы, потом планировала стать правоведем, но в результате поступила на семимесячные курсы компьютерной анимации. Не то чтобы работа разработчика показалась ей вдруг притягательной, но Элспет давно завалялась с графическим планшетом и решила не зарывать талант в землю. Ну и правильно сделала.



Элспет Торн (Ubisoft)

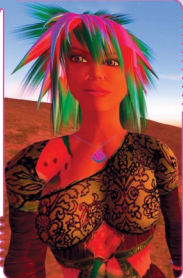
Сразу после курсов Элспет устроилась работать в Microdis. Конечно, можно было стать рекламщиком или пойти в монтажеры, но игры показались Элспет самой стабильной сферой деятельности, да и поиграть она любила. Проработав в Microdis три с половиной года, Элспет перешла в Ubisoft (впрочем, через месяц Microdis перешла в собственность Ubisoft). Сейчас Элспет работает в игровой индустрии седьмой год и об английской литературе даже не вспоминает.

Элспет признается, что быть женщиной-разработчиком ей немного неуютно: она часто смущается и боится переопределить свои силы. Например, в Microdis она работала главным аниматором, и в Ubisoft ее приглашали именно на эту должность. Однако заваться в мужской коллектив и сразу начать командовать Элспет показалось странноватым, поэтому она некоторое время работала над *Prince of Persia* в качестве простого аниматора.

«Самая большая проблема, с которой женщина сталкивается, когда приходит в перенаселенную мужчинами игровую индустрию, — это необходимость доказывать каждому, что ты чего-то да стоишь», — говорит Элспет. — Со временем у меня даже выработался комплекс: где-то в глубине души я знала, что могу выполнить работу, но все равно соглашалась на должность ниже предложенной. Многим это удивляло, но я чувствовала себя так, как будто мне оказано большое доверие и теперь я должна оправдать его. Женщина может перевернуть игровую индустрию, но только после того, как мужчины ответят: «А смотрите-ка, она и правда справляется!» — и и позволят ей совершить ее маленькую революцию.

Не могу сказать, чтобы кто-то мешал моему продвижению по карьерной лестнице. Но при этом первые два года ушли на то, чтобы научить мужчин воспринимать меня серьезно. Вдобавок мне постоянно казалось, будто я здесь олицетворяю все женское население земного шара. Если я чего-то не знала, я тут же кидалась это изучать, потому что своим незнанием порочила всех женщин в глазах коллег-мужчин. «Я могу это сделать, я не подведу, я достаточно знаю об этом, я хороший работник, мне можно это доверить, я справлюсь...» — мужчинам нужно твердить об этом постоянно, чтобы до них, наконец, дошло и они решили: «Вот странно, а она, в общем, и не такая уж и дурачка. А что бы мы подумали? Может, нанять больше женщин?»

Как ни странно, Элспет нетрудно руководить командой из 13 мужчин и одной женщины. Ее аниматоры никогда не возмущались тем, что им приходится работать под начальством слабого пола. Иногда бывает трудно понять друг друга, потому что мужчины и женщины всегда мыслят немного по-разному, но Элспет говорит, что никогда не



ссорится с подчиненными. А вот с мужчинами из других отделов иногда вступает в перепалку. Если разработка в целом идет не так и приходит пора раздачи слонов, каждый старается выгородить свой отдел, и Элспет по возможности защищает своих «малышков». Но чем дальше, тем реже это случается: «Индустрия в целом становится взрослее. Я уже не работаю с 22-24-летними парнями, у которых на уме были одни амбиции. Многим за 30, мы взрослые люди, и мысль, что в мире есть и мужчины и женщины, больше не кажется нам диковиной. Сейчас у меня почти нет разногласий с командой Assassin's Creed, и я больше не чувствую себя белой вороной среди мужчин. Индустрия в целом становится куда дружелюбнее к женщинам. Я скажу больше: сейчас все больше женщин задумываются о стабильном доходе, потому что хотят иметь семью. Игровая индустрия — как раз то, что нужно. Она быстро развивается, здесь интересно работать — я не понимаю, почему женщины сюда не приходят. Может быть, они боятся, что их посчитают не такими, как все? Но здесь уже не смотрят на женщин-разработчиков искоса! Барьеры общения сломаны несколько лет назад, и все, что нужно сделать, чтобы привлечь женщин, — это показать, что здесь они будут своими».



Только бы ты играла

Проблема современной индустрии в том, что разработчики не знают, какие игры понравятся женщинам. Среди разработчиков слишком мало девушек, и их явно не хватает, чтобы расказать большим боссам, какими мы хотим видеть игры. В результате несчастные мужчины кидаются в крайности, проводят бесполезные опросы и стараются угодить мифической женщине-игровку, описанной в отчетах и мониторингах. Но не буду вас томить. Как вы думаете, во что нравится играть женщинам? В аркады? В симуляторы социальной жизни? Как бы не так! В хорроры! Согласно аналитическому агентству **Strange Agency**, женской аудитории очень важно понимать, ради чего она вообще играет. Игры сами по себе кажутся женщинам пустой тратой времени, и если сюжетная линия запутанная и непонятная, женщина и не подумает в ней разбираться. А **Survival horror** — единственный жанр, где сам процесс прохождения хоть как-то обоснован. Обычно ваш герой спасает кого-то близкого, совершает нечто общественно важное, а это стимулирует женский материнский инстинкт. Сама того не желая, женщина втягивается в игру и не замечает, как проходит один уровень за другим.

ЖЕНСКИЕ ОНЛАЙНОВЫЕ РЕСУРСЫ

Рассказывая о женщинах в играх, нельзя не упомянуть еще две официальные организации — **Women in Games** и **Women Gamers**.

Women in Games — это научная конференция, проводимая ежегодно в одном из игровых колледжей (в этом году она пройдет в Англии, в Университете Уорвика (**Warwick University**), при поддержке **Microsoft** и **Rare**). Цель **Women in Games** — оказывать посильную помощь женщинам, работающим в индустрии, донести до игровой общественности пожелания игровых женщин и обеспечить всех желающих релевантной информацией об играющих женщинах. Подробности можно узнать на сайте www.womeningames.com.

Пожокие цели преследует и **Women Gamers**. Это сайт (www.womengamers.com), где ежедневно появляются десятки статей, вакансий и игр, адресованных именно женщинам. Сайт был создан в 1999 году и за это время помог обрести себя сотням играющих женщин. Еще одна причина его популярности — тонны сувениров с символикой **Women Gamers**: «Because we DO play» («Потому что мы и правда играем»). Купить можно почти любую вещь, начиная с поп-узерков, кружек и трусиков-бикини и заканчивая футболками, куртками и попонами для домашних животных.



Маркетинговая организация **Women Gamers** (www.womengamers.com) предлагает впечатляющий выбор игровой атрибутики (на этой картинке далеко не все): женской, мужской, детской и даже собственной одежды, печатной продукции и сувениров.

Женщина-геймдизайнер:
Бренда Братуэйт

Если кто-то и может говорить от лица всех играющих женщин, то это Бренда Братуэйт (**Brenda Brathwaite**) — дизайнер, журналист, профессор и просто женщина, которая вращается в игровой индустрии без малого 26 лет. Она написала книгу «Значение пола в видеоиграх» (**Sex in Video Games**), участвовала в разработке **Playboy: The Mansion** (кстати, совершенно случайно) и сейчас руководит международной группой по исследованию гендерных различий в компьютерных играх (**International Game Developers Association's Sex Special Interest Group**). В общем, если кому и есть что рассказать о женщинах в играх, то именно Бренде.

К играм она пристрастилась, когда ей купили первый конструктор **LEGO**. Она строила запутанные дома из громадных кубиков и заставляла взрослых гулять внутри. Сейчас Бренда смеется, что это были примитивные формы левел-дизайна, однако именно они положили начало увлечению всей жизни. В 15 лет она уже работала в канадской студии **Sir-Tech** (**Wizardry, Jagged Alliance**), причем наняла ее такая же 15-летняя девочка, Линда Сиротек (**Linda Sirotek**, в замужестве **Currie**). Старшие Бренды Линды разработали игру **Wizardry**, довольно сложную в освоении, и Бренда весь день сидела в офисе и отвечала на звонки игроков, которые спрашивали, как убить зеленого дракона на седьмом уровне или где найти злого горшка для кузнеца из пятой деревни.

Продолжая работать в **Sir-Tech**, Бренда поступила в колледж. Зарплаты хватало, чтобы оплачивать обучение, поэтому родители не очень сопротивлялись ее странному занятию. Но когда Бренда получила высшее образование и объявила, что хочет быть геймдизайнером, в семье крепко задумались. Во-первых, дочка явно занималась чем-то несерьезным. Во-вторых, они просто не знали, что такое геймдизайн.

Объяснения не помогли: родители заявили, что геймдизайн — это все равно что программирование и бросать его надо как можно скорее.

Но как ее ни уговаривали влезть за ум, Бренда настояла на своем: она оставалась в **Sir-Tech** вплоть до 2001 года, пока студия не закрылась, и за это время сменила там все возможные должности. Проблема взаимоотношения пола и профессии Бренды в меньшей степени: во-первых, она работала вместе с другой детства Линдой, а во-вторых, выросла вместе со своими коллегами-мужчинами.

После закрытия **Sir-Tech** Бренда перешла в **Atari**, затем — в **Cyberlore**. Сейчас она преподает геймдизайн в **Savannah College of Art and Design** (США, штат Джорджия) и очень любит рассказывать студентам «про то,



Бренда Братуэйт



Если пройти по форумам, то можно заметить, что среди фанатов **Silent Hill** очень много девушек. Вот вам и наглядное подтверждение того, что женщинам в целом нравится жанр **survival horror**.



Парис Життон регулярно появляется на публике с приставками в руках, но это всего лишь пиар-акция. За самой Парис пристращать к играм замечено не было.

SEX IN VIDEO GAMES

Brenda Brathwaite



ADVANCES IN COMPUTER GRAPHICS AND GAME DEVELOPMENT

Для более-менее хорошо знакомого с играми человека книга Бренды Братуэйт *Sex in Video Games* ничего нового не откроет, но сама инициатива, что называется, похвальная.

как все начиналось». Одна из ее любимых историй посвящена очереди в женском туалете на GDC. Долгое время GDC из женщин посещали только Бренда и Шери Гранер Рэй (Sheri Graner Ray), дизайнер *Ultima*. На выставке всегда было так много мужчин, что перескакивала девушка только в женском туалете, и то нечасто. Когда на конференцию приехала новая женщина, ее встретили с восторгом, потому что много лет подряд Бренда могла по пальцам пересчитать всех женщин в индустрии. Но в начале 2000-х стали появляться люди, о которых она никогда не слышала. В 2002-2003 годах Бренда листала список приглашенных и понимала, что знакома менее чем с половиной женщин-разработчиц. Но лед, по ощущениям Бренды, тронулся только в 2006-м, когда в женском туалете на GDC образовалась

очередь. С этого момента стало понятно: прекрасному полу в игровой индустрии быть!

Бренда никогда не чувствовала на дисконфорта, ни давления со стороны мужчин. Она всю жизнь работала в мужском коллективе, но однажды ей чуть не пришлось из-за этого уволиться. Тогда Бренда была главным дизайнером *Playboy: The Mansion*. Она забеременела и уже собиралась уходить в декретный отпуск, как вдруг оказалось, что в компании нет никаких предписаний относительно беременных сотрудниц. Не то чтобы там плохо относились к беременным женщинам, просто до Бренды в Cyberloft не было беременных — в компании-то работали одни мужчины (если не учитывать вспомогательный состав, людей, не имевших непосредственное отношение к разработке игр). У них были специальные правила относительно мужчин-отцов, но, когда забеременела главный дизайнер, все ходило как в воду олушенные. В результате директор по персоналу Кларинда Меррипен (Clarinda Merripen) устроила так, чтобы Бренда работала из дома.

С 2005 года Бренда исследует проблему полов в компьютерных играх. Например, ее студенты уже могут опытным путем отличить типичного игрока-мужчину от типичного игрока-женщины. Когда обним показываешь концепт-арт женского персонажа, первые просят увеличить количество пикселей в области груди, а вторые — уменьшить.

Сейчас особенно популярно создавать игры для женщин, поэтому многие компании приглашают Бренду читать геймдизайнерские лекции о гендерных различиях. Обычно аудитория состоит из 15% из женщин и на 85% из мужчин. Они все работают над одним и тем же проектом, но у каждого из них есть свое тайное представление, как должны выглядеть игры. Задача Бренды — сформировать у всего коллектива правильное понятие о геймдизайне для женщин. Лекция обычно начинается с того, что Бренда показывает концепт-арты очень красивых, накаченных обнаженных парней, которые якобы задействованы в игре. В аудитории неизменно поднимается гул: мужчины строят рожи и начинают крикливо: «Какое безобразие! Что вы принесли? Надеюсь, это вырежут». Женщины, напротив, ездят на стульях и перешептываются: «Наконец-то хоть кому-то пришлось в голову сделать настоящую игру для женщин! Давно бы так! И когда она выйдет?»

Женские киберспортивные команды

Мужские киберспортивные команды существуют уже много лет, а вот женские стали появляться только недавно, всего 4-5 лет назад. Самая знаменитая такая команда называется **Frag Dolls**, она была образована в 2004 году. Это совершенно официальная организация, созданная **Ubisoft** в поддержку игроков-женщин. Чтобы попасть в команду, нужно обладать презентабельной внешностью и неплохо разбираться в играх. Сначала планировалось, что девушки будут просто посещать выставки, позировать перед камерами и рассказывать, как это прекрасно — играть в компьютерные и видеоигры. **Ubisoft** хотела всего лишь доказать,

что молодящиеся веселые девчушки тоже любят игры. Однако люди быстро раскусили, в чем тут дело, и на **Frag Dolls** посыпались обвинения, что они всего лишь модели, ничего не смыслящие в играх. В итоге **Ubisoft** пришлось круто поменять политику: теперь девчонки проводят больше времени за компьютерами и подготавливают настольку, что в 2006 году заняли первое место на чемпионате **CPL (Cyberathlete Professional League)**, недавно эта лига закрылась) по **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas**.

Впервые женская команда победила на профессиональном чемпионате, и после этого ни у кого больше не возникло сомнений в игровой компетентности **Frag Dolls**. Сейчас у **Frag Dolls** три отделения — американское, британское и французское, все они подчиняются **Ubisoft**.



Американское подразделение Frag Dolls



Весьма то полноценная команда Frag Dolls состоит из пяти человек, поэтому две вакансии в британском коллективе открыты. Welcome!

А они все идут и идут

Между тем женщины на ответственных постах игровой индустрии становятся все больше. Вот лишь самые известные имена: Нур Полони (Nour Poloni), продюсер *Alone in the Dark*; Рэчел Бернштайн (Rachel Bernstein), продюсер *SimCity Societies*; Ким Свифт (Kim Swift), дизайнер *Portal*; Элеонор Билз, продюсер *The Matrix Online*; Эмма Весткотт (Emma Westcott), дизайнер из Университета Ньюкаста; Хелен Кеннеди (Helen Kennedy), лектор Университета Западной Англии (University of the West of England).

Та-дам! — это был гимн женскому началу. В марте давно прошло, однако нечестно восхититься женщиной только раз в году. Впрочем, и вы, мужчины, тоже по-своему неплохи. В конце концов, игровая индустрия становится дружелюбной к женщинам: нас уже считают «своими», приглашают на ответственные посты, ценят, уважают и ждут новых идей. ■



ПЕРИМЕТР

НОВАЯ ЗЕМЛЯ

**ПОЛНОМАСШТАБНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ИЗВЕСТНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
 ОТКРЫВАЕТ НОВУЮ ГЛАВУ ФАНТАСТИЧЕСКОЙ САГИ О БУДУЩЕМ ЧЕЛОВЕЧЕСТВА**



ПОВЕЛЕВАЙ СТИХИЯМИ



ИЗМЕНЯЙ ЛАНДШАФТ



ТРАНСФОРМИРУЙ ВОЙСКА

РЕКЛАМА

К-Д ЛАБ



© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
 © 2008 ООО «КД ВИЖЕН». Все права защищены.
 К-Д ЛАБ является торговой маркой ООО «КД ВИЖЕН».

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ



Приветствуем всех моделлеров, карто-строителей, аддонотворцев и просто тех, кто интересуется не только самими играми, но и тем, как они создаются. В нашем игрострой-разделе произошли очень серьезные перемены. Начиная с этого номера, почти все практические материалы (как то вскрытие игр, описания редакторов, обзоры утилит) переезжают на наш DVD в раздел «Игрострой». В журнале же будут публиковаться статьи, которые интересно почитать абсолютно любому игроку, а не только тем, кто решил навсегда связать свою жизнь с геймдевом. Это и интересные рассказы разработчиков о том, как они трудились над каким-нибудь тайтлом, и анализ игровой индустрии в разных странах, не обойдется без игрострой-баек и, конечно же, «Форума разработчиков».

тила новую версию редактора 3DS Max за номером 2009. Специалисты нашей игрострой-лаборатории тут же набросились на это чудо девелоперской мысли, изучили основные возможности, нашли все изменения и теперь готовы ответить на главный вопрос, мучающий всех моделлеров: а стоит ли переходить на обновленную версию (и выкладывать за это, между прочим, немаленькую сумму) или можно преспокойно остаться на 2008-м «Максе»? —

лова кругом идет. Что выбрать — совершенно непонятно. С одной стороны, очевидно, что надо осваивать титанов вроде 3DS Max, ZBrush и Maya, с другой — хочется побыстрее творить, а не копаться в сотнях мануалов и уроков. Программу AC3D словно специально придумали для таких вот лентяев, но очень творческих личностей. Ее легко освоить буквально за несколько дней, а моделички, которые можно сплести в AC3D, по красоте почти ничем не отличаются от объектов, сделанных в 3DS Max.

Подвох, конечно, есть. Программе сильно не хватает различных эффектов постобработки и инструментов для модификации трехмерных каркасов. Но ведь никто не запрещает начинать работать в AC3D, а уж потом, когда изучите что-то посерьезнее, доработать свои шедевры. Так что давайте осваивать.



Видеоурок «FAQ по Sandbox 2»

После публикации в журнале цикла статей «Кризисное редактирование» от вас пришло множество разнообразных вопросов. Самые популярные мы собрали в единый FAQ, с которым вам и предлагаем ознакомиться. Больше всего внимания в уроке уделено конструированию «замороженных» уровней, созданию спец-эффектов, скриптам и изменению погоды.



Видеоурок «Военный редактор»

Второй по счету видеоурок (первый был опубликован в прошлом номере) по созданию новых карт для Command & Conquer 3: Tiberium Wars. В общем-то в первой части мы практически закончили делать уровень, осталось доработать такие сложные моменты, как создание уникальных классов, построение маршрутов следования для персонажей, скриптование. Сразу предупреждаем: если не смотрите первый урок, то в этом вы ничего не поймете — базовые навыки по работе в редакторе C&C 3 строго обязательны.



Видеоурок «3DS Max: огонь, вода и медные трубы»

Многие начинающие игро-

Если суммировать все вышесказанное, то получается, что журнальная часть рубрики становится чем-то похожа на раздел Special, только с геймдев-уклоном. А на DVD идет мощнейшая техническая поддержка в виде всевозможных руководств, мануалов, видеороликов и уроков. Но и это еще не все. На нашем сайте www.igromania.ru появился большой игрострой-раздел, где с задержкой в месяц-полтора будут выкладываться все материалы рубрики «Игрострой», а иногда станут появляться эксклюзивные статьи и обзоры. Так что милости просим на www.igromania.ru/igrostroy.

В этом же номере на DVD вас подстерегают...



Статья «Картостроение в Call of Duty 4»

На свет появился редактор для Call of Duty 4: Modern Warfare, и с этого номера мы начинаем публикацию цикла (предположительно из 2-3 частей) материалов по тонкостям работы в этом очень удобном, но капризном (настроить редактор под себя довольно сложно) инструменте. В первой статье вас ждет рассказ о базовых настройках, интерфейсе и клавишах навигации. На основе полученных знаний мы сделаем небольшой пробный уровень для игры: со зданиями, растительностью, персонажами и оружием. Статья адресована в первую очередь моделлерам, которые только начинают знакомство с мощными игровыми редакторами. Но и продвинутые пользователи найдут в тексте немало интересного.



Статья «3DS Max 2009 в неглиже»

Недавно Autodesk выка-



Статья «Игра по нотам»

Практически у любого игрока есть свои любимые музыкальные композиции. У кого-то сердце замирает при звуках техно из Crysis, кто-то в восторге от готики Hellgate: London, а некоторые так и вовсе откидывают под разухабистую электронику из какой-нибудь флэш-аркады вроде Catch the Sperm. Вот только не запускать же каждый раз игру, чтобы послушать любимые мелодии? Можно, конечно, скачать их из интернета, но это трафик, да и не все найдешь. Куда проще воспользоваться специализированными программами, которые умеют вытягивать музыку прямо из недр игрового движка. Об основных представителях породы «звуковыделителей» читайте в нашей статье.



Статья «Crysis: новый мир»

В трех статьях цикла «Кризисное редактирование» мы изучили практически все тонкости создания однопользовательских и мультиплеерных карт для Crysis. Вот только делили мы это при помощи встроенных в движок элементов, не добавляя ничего нового. А ведь для создания хорошего мода крайне желательно поместить в него какие-то уникальные объекты — например, оружие или героев. В статье «Crysis: новый мир» мы как раз и научим вас создавать новые объекты для Crysis в 3DS Max и подгружать их в игру.



Статья «Основы работы в AC3D»

В последнее время трехмерных моделлеров расплодилось столько, что у рядового моделлера го-

строевцы не раз слышали про **Particle Flow**. Почти все знают, что это — «такая хитрая штука, с помощью которой можно делать очень красивые спецэффекты вроде дождя, дыма и огня». Но вот как это все работает, а главное — как освоить Particle Flow, знают лишь опытные моделлеры.

А ведь ничего сложного в управлении системой частиц нет, разобраться с ней под силу даже начинающему трехмерщику. Сегодня мы научим вас работать практически со всеми основными элементами Particle Flow: изучим излучатели частиц, покажем, как задавать скорость их движения, время жизни и радиус разброса элементов, освоим управление силой тяжести и направлением ветра.



Видеозабор FPS Creator

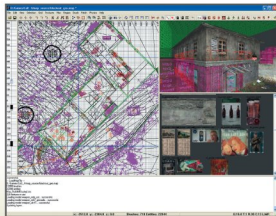
FPS Creator — это профессиональный конструктор 3D-игр для непрофессионалов.

С помощью этой программы можно, практически ничего не зная о моделинге и программировании, сделать игру, сравнимую по графике с **Unreal Tournament** (самой первой частью). Все, что от вас требуется, — нарисовать план уровня в окне 2D-вида, используя готовые тайлы, и поместить на карту подвижные и неподвижные каркасы: персонажей, оружие, технику, ломающиеся ящики, двери, телепорты и другие элементы. Конечно, все игры, которые получаются путем такого «творчества», похожи друг на друга, но если в игростроительстве совсем не бумбум, то FPS Creator позволит хотя бы чуточку почувствовать себя разработчиком.



Релик «Трехмерный игродел»

Небольшой рекламный релик, в котором наглядно продемонстрированы возможности игрового конструктора **3D GameMaker** — компиляция проектов в исполняемые exe-файлы, сборка игровых уровней, изменение свойств персонажей. Выглядит все это довольно странно (3D GameMaker, мягко говоря, не самый качественный инструмент игрограбозаботки), но необычайно весело, да еще и под захватывающую музыку.



Это жуткое хитросплетение линий на самом деле не что иное, как почти готовый уровень для **Call of Duty 4: Modern Warfare**.

Стройматериалы



На нашем DVD в рубрике «Игровой» каждый номер публикуется раздел «Стройматериалы». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копиями.



Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес stroimat@igromania.ru. Подробнее о том, как сформировать письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели коробкой с игрой. В этом месяце приз — игра **Frontlines: Fuel of War** от компании «Бука» — получает **Maik** (к сожалению, своего настоящего имени и фамилии моделлер не назвал) за модель автомобиля **Stylish Horse**.



Релик «Лучшие работы Autodesk»

Увеселительная нарезка из рекламных роликов, кинокартин, а также видеоклипов, выполненных с использованием графических редакторов Autodesk (3DS Max и Maya): отличная постановка, безупречная анимация, тысячи спецэффектов. На самом деле — вообще непонятно, как они такие в 3D делают, но ведь получается.



Игровой-программы

В блоке «Игровой-программы» мы публикуем самые свежие и актуальные для игроков редакторы, моделлеры, патчи и плагины. Мы постоянно следим за всеми новинками в области игровых программ — и как только появляется что-то интересное, сразу выкладываем на диск. Каждую утилиту со-

провождает подробное описание и инструкция по настройке и применению. В этом номере на DVD вас поджидают:

C&C 3: Kane's Wrath WorldBuilder — редактор уровней для понятия какой игры;

CryExporter (the XSI to CryENGINE2 Exporter) — компактный плагин для графического пакета XSI, добавляющий возможность экспорта трехмерных форм в формат CGF, понятный движку CryENGINE;

TexView 2 — конвертер текстур для **Armed Assault**;

PowerBar — очень полезный плагин для редактора **Obsidian NWN 2 Toolset**;

Crysis Mod SDK v1.2 — обновленная инструментальная для Crysis;

NiFScope 1.0.10 — утилита для просмотра, анализа и редактирования 3D-моделей, закодированных в NIF-файлах.

Помимо этих наиболее полезных утилит, вас ждет еще подборка почти из десятка просто полезных. ■



Пример простенького экшена, сделанного на основе FPS Creator.

ЛОКАЛИЗАТОРСКИЕ БУДНИ



Вот уже более двух лет игроманская игровое-студия Formet C: переводит на русский язык дополнения к самым хитовым играм: Half-Life 2, Max Payne 2, TES 4: Oblivion, Age of Empires 3, Titan Quest, Warcraft 3. Каждый месяц мы, можно сказать, на собственной шкуре испытываем, насколько же нелегко труд локализатора.

И каждый месяц на игровое-студий почтовый ящик приходит сотни писем. Кто-то просит перевести конкретный мод, кому-то интересны тонкости работы в определенной программе, но чаще всего нам задают вопросы, как проходит процесс локализации игровых дополнений. Что ж, за два года опыта было накоплено более чем достаточно — есть чем поделиться.

У истоков

Началось все в далеком 2005 году со Светы Померанцевой, которая забежала на чашечку горячего шоколада в наш игровое-строй-цех. Потягивая сладкий напиток, она начала расспрашивать, а чем мы тут вообще занимаемся. И очень удивилась, что чем угодно, кроме собственно разработки игр. Как, воскликнула Света, раздел посвящен геймдеву, а сами игр не создаете? Как можно? Нет, я понимаю, что сделать игру с

нуля — дело архисложное, но посмотрите, сколько модов выходит каждый месяц! И ведь большинство из них отечественные геймеры пролетают, не понимая сюжета, не вчитываясь в диалоги, — потому что все на английском. Так давайте переводить моды на русский язык!

Положа лапу на сердце, признаемся: поначалу идея нам показалась совершенно бесперспективной. Постоянно общаясь с разработчиками и локализаторами, мы худо-бедно представляли себе, насколько это адский труд — качественно перевести игру. А ведь во многих модах текста ничуть не меньше, чем в играх, для которых они, собственно, и предназначены. Но все же мы решили попробовать. В качестве подопытного кролика взяли относительно небольшую кампанию Lich King для Warcraft 3. Выбор был неслучаен: в Lich King очень много сложных диалогов, которые зачастую не могут понять даже люди, хорошо знающие английский.

Никакой перевод не обходится без переводчика. Когда модификация была разобрана до последнего винтика и все тексты сгруппированы в один огромный doc-файл, мы поняли, что сами с переводом не справимся. Вроде бы и кампания небольшая, и английский все знают неплохо, но выделить 5-6 дней только на работу с текстом невозможно не было: как раз подошло время сдачи очередного номера и все в «Игромании» буквально на ушах ходило. Не то что несколько дней — лишней час выкроить было невозможно. Штатные переводчики тоже были загружены работой по самое не багулься, поэтому решено было взять человека со стороны. Поиск вели через тематические форумы и довольно быстро нашли, как нам казалось, первоклассного переводчика. Портфолио было безупречным, немного смущало, что с компьютерными играми товарищ был знаком слабо: иногда поигрывал в Counter-Strike, чуть-чуть увлекался Battlefield, что-то знал про серию Heroes of Might and Magic. Но найти профессионального переводчика-игрока, да еще и разбирающегося в конкретной игре, представлялось нам неосуществимой задачей. Поэтому мы договорились об оплате, метко закинули английский текст по e-mail и погрузились в томительное ожидание.

Спустя неделю на почту упало заветное письмо с темой «Перевод текстов кампании для Warcraft3». Радостно потирая руки, мы открыли прикрепленный документ и часа на два ввали в затяжной ступор. То, что представало нашему взору, не лезло ни в какие рамки и нельзя было объяснить никакой логикой. Сказать, что переводчик был некомпетентен в вопросе, — значит, не сказать ничего. Различий между словами «invisible» и «invincible» он не замечал в принципе. Некоторые предложения коверкал так, что смысл полностью терялся. Грубых ошибок была масса, но почему-то особенно запомнились относительно небольшая (на общем фоне) ошибка. Фраза «The few humans and orcs left in Azeroth don't have any navy worthy mentioning, so there is little risk to see them cross the Great Sea» была переведена как «Несколько людей и орков, оставшихся в Азероте, не имеют никаких морских navy».

СХЕМА ПРОЦЕССА ЛОКАЛИЗАЦИИ



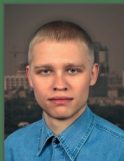
Format C: в лицах

Название игроманского геймдев-подразделения — **Format C**: — возникло, можно сказать, стихийно. Нужно было придумать какое-то запоминающееся и при этом желательное связанное с компьютерной тематикой название. Времени практически не было, все отходило тестирование второго по счету перевода, и кто-то (кажется, Павел Севец) сказал: «А давайте назовем Format C: — с компьютерами связано, легко запоминается, да и забавно к тому же». Все согласились.

Что самое удивительное, за два года напряженной работы состав Format C: практически не менялся. Иногда нам солировал наш постоянный игрострой-автор **Владимир Болдин**, изредка появлялись вольные помощники, бывало, напрыгивали фанатские локализаторские артели (об этом читайте нарезке неподалеку), но костик команды держался с самого первого дня работы.



Павел Севец. Программирование, скриптинг, оформительская часть. Умело лавирует между строчек кода, выплавляет баги, следит за тем, чтобы не просочились новые, тестирует то, что получается, а то, что не получается, стремительно исправляет и дорабатывает. Человек-машинка, гений во плоти. Если чего-то не умеет, то тут же научится и научит других.



Алексей Клименко. Перевод, редактирование и корректура текстов. Ас словаря (который живет в голове) и пера (которое держит в руке). Благодаря этому человеку наши переводы получаются такими качественными: многие говорят, что лучше большинства официальных локализаций компьютерных игр.



Алексей Макаренко. Общее руководство, редактура. Умело орудует плеткой на протяжении всей работы, подхлестывая неуспевающих и осяживая чрезмерно ретиво реущихся вперед. Раздает волшебные пинки за баги в модах и с барского плеча выписывает премии за выполнение плана. Никто же сумасшедший общается с крупными издателями и разработчиками.



Светлана Пומרанцева. Муза проекта. Свет в окне, люстра под потолком и вообще душа игроманской игрострой-артели. Дает дельные советы по переводу модов, выбирает лучшие дополнения из числа достойных и категорически зарубает попытки перевести посредственные дополнения. Без Светы работа обычно замирает.

ков, так что вряд ли они смогут переплыть Великое море». На самом же деле речь шла о том, что у орков и людей нет флота, чтобы переплыть море. Вроде бы ничего страшного, пустяковая неточность. Вот только по сюжету игра, узнав, что флота нет, должен был отправиться на поиски кораблей и найти их неподалеку в гавани. Мы живо представили себе, что игроки прочитают про навыки и начнут искать персонажей, у которых эти навыки можно прочитать, и от услуг переводчика отказались.

Стало очевидно, что надо найти специалиста, не только отлично владеющего английским, но еще и хорошо разбирающегося именно в Warcraft 3. Поиск по тематическим форумам ничего не дал. Не надеясь на успех, мы опросили всех своих знакомых и с удивлением выяснили, что подходящий нам человек имеется. В тот момент Алексей Клименко как раз активно играл в Warcraft 3, неплохо владел английским, а главное — не был загружен другой работой и вполне мог помочь нам с локализацией. За несколько дней он почти полностью переделал перевод, не забыв при этом привести все имена собственные к тому виду, в каком они представлены в официальной локализации «Софт Клуба».

За три дня мы полностью внедрили перевод в игру, еще за полторы недели отловили все баги вроде несоответствия длины строчек русского и английского текстов — как раз успели к моменту сдачи очередного игроманского DVD.

Конвейер

Во всей этой суматохе, когда одновременно сдавался журнал и параллельно шла работа над переводом, нам так и не удалось сделать главного — выработать четкой схемы локализации. Вроде бы все этапы были очевидны, но вот последовательность, взаимосвязь отдельных процессов и людей нужно было проработать. Чем мы незамедлительно и занялись. За следующий месяц была выстроена четкая схема работы, которой мы придерживаемся и по сей день.

1. Постоянно ведется отслеживание лучших модов на крупнейших «модных» сайтах. Самые популярные скачиваются и проверяются на возможность локализации. В последнее время все чаще появляются дополнения, в которых ресурсы зашифрованы. В этом случае приходится не просто спрашивать у автора разрешения на перевод, но еще и заручаться его поддержкой («потрошением» архивов. Некоторые модотворцы очень трепетно подходят к вопросу авторского права, иногда по несколько раз переспрашивают, не пиарить ли мы, требуют официальных подтверждений, что мы являемся представителями игрового издания. На согласования всех нюансов иногда уходит несколько недель.

2. Подбирается полный пакет программ, необходимых для работы с ресурсами игры. Что самое неприятное, многие утилиты перестают работать после выхода патчей для игры. Многое приходится перепрограммировать самостоятельно.

3. Модификация разбирается на составляющие, из текстов удаляются все скрипты и комментарии, после чего полученные дос-файлы отправляются к переводчику с указанием желательных сроков и объема работы. Перевод среднего по размеру мода — это 80-100 тыс. знаков текста (20-30 страниц), большого — 150-500 тыс. (40-120 страниц).

4. Переводчик несколько дней, а иногда и недель (в зависимости от размеров дополнения) в поте лица обрабатывает текст и высылает его редактору и корректору, которые правят грамматику, орфографию, стилистику и рассылают предфинальную версию всему локализаторскому коллективу.

5. Несколько дней все напряженно шевелит извилинами, хрустят мозжечком и иными способами пытаются найти оставшиеся в тексте ошибки. И только когда все исправлено, текст помещается обратно в игру — на это может уйти еще несколько дней.

6. Дальше начинается один из самых сложных этапов работы — тестирование. Даже безупречный перевод текста, будучи помещенным в игру, может выглядеть совсем не так, как хотелось бы. Дело в том, что практически любое англоязычное предложение, переведенное на русский язык, становится на 10-30% длиннее. А значит, появляются «хвосты» в диалогах, местами строчки напрыгивают друг на друга, где-то абзацы выскакивают за границы окшеч. Надо найти все липы и любыми возможными способами их поправить. Иногда удается отделиться ба-нальным изменением размера шрифта. Но

случается и так, что приходится перерисовывать несколько сотен графических плашек, на которых размещается текст.

7. Когда все ошибки исправлены, производится окончательная сборка модификации. Ну а дальше уже по мелочи. Пишется анонс для журнала и инсталлера, подбираются красивые скриншоты, и архив с модом отправляется к редактору DVD.

На бумаге все выглядит легко и гладко, в действительности же на любом из этапов работы могут приключиться самые различные неприятности. Казалось бы, что сложного — открыть мод или карту в редакторе и скопировать английский текст? А если текст разбросан по спискам, вкладам, полям, если окружен скриптами, наконец, если редактор игры не позволяет экспортировать текст разом? Тут и приходится идти на хитрости — изучать внутреннюю структуру мода, искать или даже с нуля писать программы экспорта-импорта. Например, для *Neverwinter Nights 2* и *Half-Life 2* там были созданы уникальные утилиты, автоматически извлекающие все ресурсы без использования редактора! Для *Oblivion* пришлось дорабатывать уже существующий софт.

У переводчика проблем тоже хватает. Попробуйте-ка запомнить несколько сотен различных имен и названий и каждый раз переводить их правильно, без единой орфографической ошибки. Для больших модов приходится создавать своеобразные лок-киты, включающие в себя все тексты игры (именно игры, а не мода), как на русском, так и на английском языках в форме структурированного файла, например таблицы Excel. Найти в таком файле любое слово или фразу — дело считанных секунд, но вот на разработку лок-кита может уйти несколько недель. Кстати, лок-кит не только ускоряет перевод текста, но и позволяет адаптировать моды под официальные локализации игр.

Одна из самых серьезных проблем локализации — «половой» вопрос. В английском языке прямая речь, по сути, лишена пола, невозможно понять, кто говорит, мужчина или женщина. Когда играешь, все очевидно, но переводчик-то имеет дело с голым текстом. Иногда пол героя можно узнать в редакторе, но это скорее приятное исключение, нежели закономерность. Приходится идти на самые разные ухищрения. Никого не хотим обидеть, но даже профес-

сиональные локализаторы, работающие на крупные издательские компании, порой допускают серьезные ошибки, перевода диалогов. Взяв, к примеру, *TES 4: Oblivion* в игре почти вся речь заточена под персонажа мужского пола. Если играть женщиной, то довольно часто она будет произносить фразы вроде «я уже был здесь», «я же вам говорил», «я сделал это». Вроде бы мелочь, но очень раздражает.

Мы стараемся обходить подобные скользкие моменты. Снова пример из *Oblivion*. В модификации герой произносит фразу «I learnt it was an alien ship». Если забыть про «половой» вопрос, то фразу можно перевести как «я узнал, что это корабль пришельцев». Мы стараемся подбирать более нейтральные варианты, которые подходят персонажам как мужского, так и женского пола, например: «мне удалось узнать, что...». А вот в *Neverwinter Nights 2* все текстовые ресурсы четко закреплены за полом главного героя. С одной стороны, это очень удобно, с другой — переводчику приходится большую часть текста переписывать два раза, а остальным потом все это вычитывать и править.

Даже когда сам мод полностью переведен и досконально проверен, проблемы не заканчиваются. Дополнение еще нужно поместить внутри разработанного нами инсталлера. Пишется специальный скрипт, вставляются логотипы, иконки, заставка. На основе скрипта компилируется дистрибутив, который надо протестировать на совместимость с различными конфигурациями компьютера.

Локализаторский юмор

Принимаясь за локализацию очередного мода, никогда не знаешь, какой сюрприз он тебе приготовил, какую каверзу припас. Вот лишь несколько забавных случаев.

Коварный Макс

Взявшись переводить моды для *Max Payne 2: The Fall of Max Payne*, мы очень быстро поняли, что локализовать любой мод отдельно попросту невозможно. Нужно предельно тщательно перевести целиком всю игру! Официальной локализации на тот момент не существовало в природе, нам пришлось с нуля перевести свыше 300 страниц (!) текста и перерисовать несколько десятков комиксов из игры. Да еще сделать так, чтобы локали-

зация устанавливалась как дополнение, не заменяя оригинальные игровые файлы.

Во время русификации мода для того же *Max Payne 2* — «**Миссия невыполнима: Новый рассвет**» — мы наткнулись на неточность, допущенную автором. В одном из брифингов было описано крушение самолета в пустыне Мохаке, находящейся якобы в самом центре штата Юта. Совершенно случайно, тестируя дополнение, Светлана Померанцева припомнила, что Мохаке вроде бы расположена не в центре Юты, а где-то на границе. Мы тут же заглянули в географические атласы и действительно обнаружили, что пустыня располагается на границе Юты, Невады и Аризоны (да еще и Калифорнию прихватывает). В итоге мы еще раз связались с автором мода, рассказали ему об ошибке, он с ней согласился: мы выпустили правильный перевод, а он обновил свой мод до новой версии, где неточность тоже была исправлена.

Олимпийская сатирифилия

Комичный случай произошел при переводе мода «**Оазис**» для *Titan Quest*. Выпущен один из второстепенных квестов по уничтожению сатиров в Лаконии, главный герой в самый разгар боя неожиданно хватал одного из сатиров и начинал носиться с ним по уровню. Сатир, зажатый могучими руками персонажа, продолжал планомерно лупить его дубиной по голове. Сам же главный герой никак этому не сопротивлялся, а пытался использовать пойманного сатира вместо меча — тыкал им во всех подвернувшихся монстров. Разумеется, рано или поздно герой погибал, ведь схваченный сатир продолжал атаковать.

Мы далеко не сразу поняли, чем вызван этот приступ сатирифилии. Оказалось, что, когда мы помешали переведенный текст обратно в игру, случайно перепутали скрипт одного из видов мечей (в боевом поведении) и скрипт, управляющий монстром. Если во время боя из какого-нибудь убитого сатира выпадал этот самый меч, герой его подбирал, и мент тут же менялся на сатира. Причем в инвентаре сатир отбрасывал как клинок — и догадаться, в чем дело, было непросто.

Прикладная романтика

Но, пожалуй, самым богатым на смешные эпизоды был перевод кампании для *Warcraft 3 — Fairglin*. В какой-то момент по-



В некоторые локализованные моды мы даже встраивали мини-паскалы. Если долго стоять перед монитором в моде для *Max Payne 2* — «Змей 7: Перекрестный огонь», то можно увидеть логотип «Игромасты».



Titan Quest — битва с сатирами в Лаконии. Целых два дня мы не могли понять, почему главный герой иногда сгребает одного из противников в охапку и начинает дубасить им других монстров.

сюжету там появляется враждебно настроенный персонаж — Королева змей. Так вот, эта гадюкоподобная мадам активно практикует наказание неверных через, уж простите за откровенность, сожувание в особо жестокой форме. Сплошное садо-мазо. Причем напрямую о ее пристрастиях нигде не говорится — сплошные намеки и недомолвки. Даже мы не сразу поняли, чем увлекается коварная королева, только когда она попыталась «наказать» главного героя с применением тяжких телесных, осознание снизошло на нас. Перевести эту часть кампании стоило больших усилий; важно было не свалиться в пошлый юмор и при этом четко донести концепцию.

Там же, в «Фэйрглене», обнаружился и еще один необычный сюжетный поворот. Горе-герой — сельвигин Фикри — некогда был самым настоящим ловеласом, разбивая сердца красавиц направо и налево. Секрет его мужской привлекательности крылся... в искусственном половом органе. Но да, страшный юмор у авторов, но и сюжет все эти скабрзные шуточки вписаны просто идеально. Так вот, в один прекрасный момент Фикри напился, и его «инструмент» кто-то свистнул. Дамский угодник жутко расстроился и тут же прибежал к главному герою с требованием во что бы то ни стало отыскать «деревянный самодетик». Самов же забавное состоит в том, что злосчастная деревяшка каким-то невероятным образом оказалась разделена на части и разбросана по всей картке. По мере выполнения квеста все очень чинно — путешествуете по карте, уничтожаете толпы монстров. Вот только одно гложет — все эти подвиги совершаются ради какого-то деревянного фаллоимитатора.

16+ Довольно забавно были обыграны взаимоотношения полов и в моде «Зексер и Эдия» для Morrowind. В самом начале прохождения к вам приманиваются два компаньона — молодой парень и девушка. Эта парочка, едва оказавшись в помещении, где есть кровать, так и норовила предаться полному утехам. Никакой непристойности — все действие всегда происходило под толстым одеялом, но чем же именно занята молодежь, было очевидно.

Вроде бы ничего страшного, во многих модах, да и самих играх тема секса так или иначе обыгрывается. Ведьмак-мен вообще чуть ли не на каждом шагу развращает. Вот только автор «Зексера и Эдии» забыл отключить ряд скриптов, в результате окружающие NPC словно бы не замечали действий парочки. Одето ходит худым, а тут подбегает какой-нибудь хозяин гостиницы и начинает предлагать любовникам купить прекрасный волшебный меч или вкусных лепешек для поддержания сил. Мы, разумеется, сообщили о лице автору мода, и в следующей версии дополнения он этот баг поправил: теперь упреждение парочки в самые ответственные моменты никто не нарушает.

Страйдер-барбекю

В моде «Скала 24» для Half-Life 2 нам попался самый настоящий страйдер-шампаник. Для тех, кто не в курсе: страйдер — это такой здоровенный биомеханический агрегат на длинных ногах-ходунках. В «Скале 24», ближе к концу игры, Фримен (а мы имен-

Помощники со стороны

Несколько раз с нашей игрой-лабораторией связывались фанатские локализаторские команды, с предложением участвовать в процессе перевода. К сожалению, ничего, кроме головной боли, это не принесло. Мы изначально взяли очень высокую планку качества — если уж переводить, то не хуже, чем официальные локализаторы, а учитывая, что и они регулярно выдают на акты какие переводы, то надо делать лучше их. Фанатские же группы допускали очень много неточностей в текстах — как фактических, так и стилистических, не могли грамотно скомпоновать диалоги в игре, допускали множество мелких, но крайне досадных ошибок. В итоге тестирование созданных ими полуфабрикатов выливалось практически в стопроцентное переделывание, которое, сколь ни странно это звучит, занимало зачастую больше

времени, чем если бы мы делали все сами с нуля.

Первый наш опыт сотрудничества с фанатскими студиями локализации состоялся при работе над переводом Max Payne 2. Мы поручили ребятам перевести несколько комиксов из игры. Спустя две недели — огромный срок, если учитывать, что реально работы там было на 2-3 часа, — нам прислали результат стараний. Результат (мы выбрали самый кошмарный вариант, кое-что было переведено вполне прилично) вы можете видеть на скриншоте. Горе-локализаторы явно заручились поддержкой «Промта», а вот до редакции дело так и не дошло. Кстати, стилизованные под игру шрифты, которые мы заранее подготовили и выслали, тоже не были использованы. Разумеется, весь этот кошмар пришлось переделывать с нуля.



но за него играем) и множество солдат Сопротивления ввязывались в бой с комбайнами. Сразу после их уничтожения на арену выползал страйдер и начинал топтать бойцов, нанизывая их на свои ноги. Буквально несколько десятков шагов страйдера — и вот уже вся пехота бьется на его жердках-лапах, словно шашлык на шампурах.

Примеч в оригинальной версии мода страйдер удавалось называть лишь 3-4 раза, после нашей же локализации он неожиданно начал протыкать бойцов целыми пачками. Мы целую неделю пытались выловить этот досадный баг, из-за которого победить страйдера было очень сложно. Какие только скрипты не перепробовали! Но так и не поняли, в чем дело. А потом вдруг, когда добавили в мод очередную порцию переведенного текста, ошибка пропала сама собой, страйдер вновь стал довольно мирным и соглашался умереть после нескольких метких попаданий.



Рассказать обо всех перипетиях локализаторской работы в одной статье практически невозможно. Помимо юмора, различных

несуразиц, багов и откровенного стеба, любой игрок-переводчик сталкивается и с вещами куда менее приятными. С делайками (крайний срок сдачи материала); недостатком финансирования; ошибками в коде, сделанными авторами модов, которые очень сложно или вообще невозможно исправить; наконец, с банальной, высасывающей все соки рутиной.

Ричард Гэрриот когда-то подметил, что игроки даже не догадываются, насколько это выматывающий труд — создание игр. Люди думают, что это сплошное творчество с утра до вечера, а на самом деле в геймдеве от силы 1% творчества, а все остальное — повторение шаблонных действий изо дня в день, из месяца в месяц, из года в год.

То же самое можно с уверенностью сказать и про локализаторский труд. Один-два дня в месяц ты творишь, улыбаясь шуткам, которые удалось придумать, радуешься удачно переведенным фразам, а все остальное время влаживаешь не покладая рук. Ну как, вы все еще хотите переводить моды? Тогда следующая статья — для вас. ■



5 ШАГОВ К ЛОКАЛИЗАЦИИ РУСИФИКАЦИЯ КАМПАНИЙ ДЛЯ WARCRAFT 3

С теорией локализации игр мы с вами познакомились, теперь давайте посмотрим, как устроена техническая сторона вопроса. В качестве примера разберем перевод модов для Warcraft 3. Вся локализация укладывается в пять последовательных шагов.

Шаг первый: перевод брифингов

В кампаниях Warcraft 3 есть две категории ресурсов, которые необходимо перевести: это сюжетный текст и надписи на текстурах. Процесс локализации мы рассмотрим на примере кампании «Повелитель кланов». Для создания перевода нам понадобится стандартный игровой редактор World Editor, входящий в состав игры, а также утилиты myWinMPQ для работы с MPQ-архивами и WC3 Image Extractor 2 для конвертации картинок. Эти и другие программы, упомянутые в данной статье, вы можете взять с нашего DVD из раздела «Игроустрой». Почти все игровые файлы Warcraft 3 представляют собой MPQ-архивы, в каждом из которых хранится определенный тип данных. К примеру, тексты заголовков в файле war3.wts, а графика — в файлах с расширением TGA и BLP.

Открываем файл кампании LordoftheClans_english.w3n MPQ-архиватором и перетаскиваем оттуда файл war3campaign.wts, открываем его обычным «Блокнотом». Перед нами список, выглядящий следующим образом:

```
STRING 1
{
  Lord of the Clans
}
STRING 2
{
  Normal
}
STRING 4
{
  OutsiderXE
}
STRING 9
{
  Thrall's tumultuous tale of his journey,
from slave to warchief of the horde.
}
```

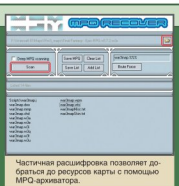
Текст для перевода заключен в фигурные скобки, а STRING x — это просто нумерация строк. Мы переводим предложения внутри скобок и сохраняем изменения. В LordoftheClans_english.w3n собрана общая информация о кампании, появляющаяся в самом начале игры: название карты, ее краткое описание, автор, а также брифинги.

В обход защиты

В последнее время появляется все больше защищенных карт для Warcraft 3. Чтобы локализовать их, приходится прибегать к ряду хитростей. Хитрость номер раз — связаться с разработчиком и попросить у него исходники. Увы, этот фокус срывается не всегда. Иногда найти автора мода в интернете крайне сложно. Но даже если он находится, то может не дать согласия на перевод: одно дело, когда разработчик запрашивает крупное игровое издание, и совсем другое, когда локализацией занимается простой игрок. Автор мода, может, и рад был бы вам помочь, но боится, что вы украдете программный код мода.

Но и в этом случае есть выход. При защите карт обычно удаляется графическое представление триггеров, а внутренние файлы карты шифруются. Кроме того, программы типа True's Optimization Tools, ускоряющие загрузку карты путем переноса текстового контента из WTS-файлов в W3-файлы, делают основную массу текста недоступной для изменения без применения трюков с HEX-редактором. Однако если карта не была оптимизирована таким способом, имеет смысл произвести расшифровку названий файлов с помощью утилиты XGM MPQ Recover, созданной отечественными программистами с сайта <http://xgm.ru>.

Для «лечения» защищенной карты достаточно загрузить ее и кликнуть кнопку



Частичная расшифровка позволяет добраться до ресурсов карты с помощью MPQ-архиватора.

Scan. Если в процессе сканирования были расшифрованы некоторые файлы, жмем кнопку Save MPQ для обновления оглавления архива. Теперь с помощью MPQ-архиватора можно извлечь распознанные файлы и локализовать их.

Есть и еще одна проблема — некоторые очень большие карты в игровом редакторе могут не загружаться. Причина в том, что многие моды разрабатываются в расширенных версиях редактора, например в World Editor Unlimited 1.20, который снимает с карты ограничения на количество строк текста, число триггеров и кнопок. Решение проблемы очевидно — экспорт/импорт текста необходимо осуществлять посредством WEU.

Шаг второй: вылавливание ошибок

Когда все переведено, делаем резервную копию файла кампании, после чего снова открываем ее архиватором и удаляем war3campaign.wts, а потом помещаем в архив переведенный файл. Запускаем игровой редактор и вызываем окно кампании (клавиша F7). Если все было сделано правильно, то локализация откроется. Если же выскочило сообщение об ошибке, то с вероятностью в 90% вы сделали следующие:

■ Изменили номера строк в идентификаторах STRING x. Лечится это сопоставле-

нием и исправлением идентификаторов строк оригинального файла и отредактированного.

■ Пересохранили war3campaign.wts в кодировке ANSI, чего делать нельзя, так как файл должен быть только в кодировке UTF-8. Файл всегда можно пересохранить в «Блокноте», отметив соответствующую опцию в поле Сохранить как.

■ Не удалили имеющийся в архиве файл перед добавлением переведенного. В идеале замена должна проходить безболезненно, но в реальности это вызывает массу проблем, связанных с особенностями формата MPQ.

Шаг третий: локализация основного текста

В окне редактора кампаний справа мы должны сразу увидеть русифицированный текст. Список слева содержит карты кампании. Наша задача — перевести их начну на русский язык, но для этого требуется все карты экспортировать в отдельные W3X-файлы: правой кнопкой мыши кликаем по пунктам списка (расположенным рядом со значком «плюс-минус») и в контекстном меню выбираем опцию **Экспорт карты**. Когда все карты экспортированы, можно приступить к их вскрытию.

Открываем, к примеру, первую карту кампании (01.Intro.w3x) с помощью игрового редактора **World Editor**, командой **Файл/Экспорт текста** сохраняем документ для перевода в отдельный WTS-файл, после чего переводим весь англоязычный текст. Теперь закрываем редактор и загружаем карту в MPO-архиватор. Стоит заметить, что архиватор изначально не понимает файлов типа w3x, поэтому нужно выдать маску **All Files (*.*)**. Необходимо выяснить, имеются ли в недрах карты графика с надписями. Тут нам на помощь приходит утилита **WC3 Image Extractor 2**, изначально предназначенная для исследования начинки оригинальной игры, но также отлично справляющаяся с конвертацией формата **TGA** (который открывают любые графические редакторами) и **BLP** (собственный формат **Blizzard**).

Шаг четвертый: адаптация текстур

Если нам в архиве встречается картинка в формате **TGA**, мы ее открываем любым доступным просмотрщиком, а для просмотра **BLP** используем **Image Extractor**. Если попадаются надписи на картинке, какая-нибудь **LoadingScreenTR.tga** в файле **01.Intro.w3x**, мы ее редактируем и вставляем обратно, пользуясь уже известным алгоритмом: сначала удаляем старый файл и только потом кидаем в архив новый вариант. Однако в файле **10.LordoftheClans.w3x** карта находится в **Credits-Loading-TopRight.blp**, поэтому прежде, чем отредактировать ее в **Image Extractor** командой **Open/Image**, загружаем файл **Credits-Loading-TopRight.blp** и кликаем **Save/Image** для сохранения его в формате **TGA**. Изменив картинку, выполняем обратное преобразование — запакновываем в архив.

Когда графика всех карт заменена, самое время внедрить в кампанию русский текст. Для этого открываем каждую карту и командой **Файл/Импорт/Импорт текст** проводим замену англоязычного текста на переведенный, после этого обязательно сохраняем карту (**Файл/Сохранить**).

Порядок перевода — сначала графика, а затем текст — выбран нами неспроста. Дело в том, что сохранение карты в среде игрового редактора должно быть завершающим этапом, иначе выскочит

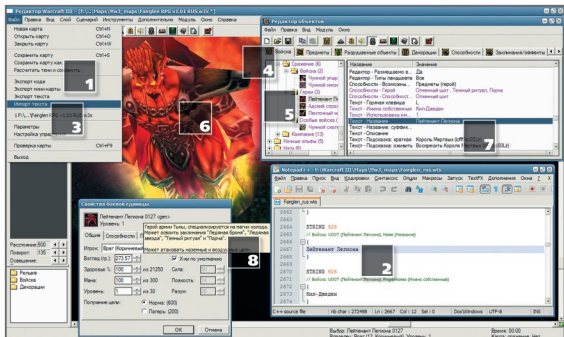
множество ошибок. В частности, если сначала добавит текст, затем графику, а потом сохранить изменения, то некоторые карты кампании в игре просто не загрузятся.

Шаг пятый: замена файлов

Когда все сделано, заменяем исходные W3X-файлы в редакторе кампаний. Для этого выбираем пункт **Заменить карту** в том же контекстном меню, что мы вызывали для экспорта карт, и выбираем локализованную W3X-карту. После замены всех карт кликаем **Файл/Сохранить кампанию**. Локализация кампании завершена, можно опробовать ее в деле: копируем русифицированный W3N-файл в «Корневая папка Warcraft III Frozen Throne/Campaigns» и запускаем игру. В списке **Один игрок/Доп. кампании** находим наш перевод и кликаем по названию. По мере обнаружения ошибок перевода вносим исправления.



Вот, в общем-то, и все премудрости. Теперь поможите все описанные технические моменты на сложности и каверзы, описанные в предыдущей статье, и можете приступить к работе. Кстати, чтобы облегчить вам жизнь, на нашем диске вас ждет довольно большой видеоролик, наглядно иллюстрирующий каждый шаг локализации кампаний для Warcraft 3. ■



- 1 Командой «Экспорт» оригинальные тексты выдираются из карты в отдельный файл.
- 2 Полученный файл в кодировке UTF-8 редактируется: весь текст переводится на русский язык строка за строкой.
- 3 Командой «Импорт» локализованные ресурсы возвращаются обратно в игру.
- 4 Перевод корректируется непосредственно в редакторе. Например, на вкладке «Войска» можно проверить, правильно ли переведены текстовые данные, описывающие боевые юниты.

- 5 Выбор юнита. В данном случае выбран лейтенант-гибон.
- 6 В редакторе карты можно посмотреть, как выглядит герой. Это помогает делать перевод в соответствии с обликом персонажа.
- 7 Проверять точность текста лучше сразу в нескольких окнах.
- 8 Описание юнита можно посмотреть на плашке свойств.

ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА

СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ

РЕКЛАМА

© 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Persistent Elite Creation, Ubisoft, the Ubisoft logo, Ubi.com and the Soldier icons are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Rainbow Six, Red Storm and Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the U.S. and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. "P", "PlayStation", "PLAYSTATION", "PSS" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 2008 GFI. All Rights Reserved. www.russobit-m.ru Остаток продаж: office@russobit-m.ru, (495) 611-10-11, 967-15-81. Телефонная поддержка: support@russobit-m.ru, (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: <http://www.russobit-m.ru/forum/>



Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2

PC
DVD
ROM

gfi
GRIFFIN

RAINBOWSIXGAME.COM


UBISOFT

ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД ОТЕЧЕСТВЕННОГО ГЕЙМДЕВА

ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ



Игровая индустрия — своего рода дом, в котором живут и трудятся разработчики компьютерных игр. Как в любом доме, в ней есть фасад, где блистает реклама, играет музыка, зажигают праздничные феерверки презентаций и выставок, а есть темные углы, куда посторонних обычно не зовут. Просто не принято. Все бы ничего, но при таком подходе жизнь разработчиков со стороны начинает казаться вечным праздником.

Само собой, действительность с подобными представлениями имеет очень мало общего. Как туда вписывается, например, открытое письмо авторов одной отечественной компании (дело было в 2001 году) к своему зарубежному издателю, где были такие слова: «Мы тоже обычные люди, и мы очень расстраивались жить на такую-то прибыль после трех лет упорных трудов. Мы не надеялись стать миллионерами, но очень хотелось по завершении трудов как минимум сделать какой-нибудь подарок своим друзьям и близким, которые, не задавая вопросов, поддерживали каждого из нас все это время, съездить куда-нибудь с любимой девушкой. Да черт возьми, просто сходить к хорошему дантисту!»

Обычное дело — издать не получил от

tool — Алексей Пациорковский, менеджер внешних проектов фирмы «1С»;
amicus — Петр Прохоренко, продюсер
Lesta Studio;

nerva — Дмитрий Гусев, продукт-менеджер по направлению мультимедиа компании **StarForce Technologies**;

Feodor — Федор Мухин, геймдизайнер **Wargaming.net**;

Gia — Юлия Воротынцева, пиар-менеджер **SkyFallen Entertainment**.

Темные закоулки отечественного игромана вместе с разработчиками изучал комитет по спасению игровой индустрии, состоящий из представителей «Игромании» — **Владимира Болвина, Алексея Макаренко** и **Светланы Померанцевой**. Только длительная предварительная тренировка в **Silent Hill** позволила им сохранить веру в людей и вернуться обратно, к ярким огням привычного праздничного фасада.

Кризис, который не «Кризис»

ВНИМАНИЕ Несмотря на радужные отчеты издателей по итогам прошлого года (компании растут, обороты увеличиваются), никогда не стихавшие разговоры о кризисе отечественной индустрии в начале этого года вспыхнули с новой силой. Хотя на выставках об этом говорят только шепотом. Чем это вызвано?

Это потому, что тебе никто нормально не продюсирует. Твоя шуба не подходит под условия современного рынка!

Что-то стало холоднать!

наши и х девелоперы игровую, а разработчики не получили суммы, на которую рассчитывали по договору. Такие моменты при разработке игр бывают, к сожалению, с избытком. А сейчас для отечественного геймдева, похоже, вообще наступил самый настоящий ледниковый период. О текущих проблемах отечественной индустрии с нами сегодня беседуют:



[amicus]

Итоги года от топ-менеджеров ведущих компаний — это тот же жанр, что и новогоднее обращение президента. Защем портить людям праздник неприятными известиями? Однако с глазу на глаз рассказывают совсем другое. С кем ни поговоришь из коллег, все светует на нелегкую долю, и, в общем, все выглядит весьма печально. Причем не просто жалуются (грех не поныть, если твоими проблемами вдруг кто-то интересуется), а весьма и весьма пугающие вещи сообщают.

Кто проект полгода за свой счет доделывал, от кого часть команды ушла, кто подписаться (договориться о разработке) не может и вынужден весь бизнес перестраивать, чтобы вообще не закрылся. Индустрия меняется. Процесс, в сущности, уже прошел точку невозврата. Внимательно следите за анонсами игр в 2008 году, еще внимательно за отсутствием, казалось бы, ожидаемых анонсов, за задержками проектов, за перемещениями лиц по индустрии, за публичными мнениями публичных персон. Из этого складывается общая картина. По моим сведениям, 17 отечественных компаний к декабрю прошлого года уже закрылись или вот-вот закроются. Впрочем, результаты процесса непременно будут, как негативные, так и — парадокс — позитивные.



[Feodor]

В отечественном игромане кризис, это очевидно. Собственно,

это естественный этап в развитии индустрии. Как у подростка в 16 лет. Период взросления. Жить так, как раньше, уже нельзя. А как жить по-новому — еще неясно.



[nerva]

Здесь нет ничего странного. Кризис в игровой индустрии возможен, как и в любой другой отрасли. Так ответит любой. И добавит, что кризис уже идет полным ходом. Полагаю, пора задуматься о том, какова глубина кризиса и каковы методы выхода из него.



ВМАНУЛЯ

И в чем же причины неприятностей?



Причина первая. Неготовность к изменениям «среды обитания» самих разработчиков. Культура разработки как таковая у нас за прошедшие годы, увы, не сформировалась. Разве что несколько компаний придираются к корпоративной этике. Работаем по-прежнему и, в целом, не очень эффективно. Какие-то общие решения стараемся не использовать, предпочитаем дорожки и многотрудное изобретение велосипедов.

Опыт не передается не то что по индустрии, но зачастую и внутри отдельных компаний. И вот теперь условия существования «вдруг» стали значительно жестче, а разработчики оказались к этому не готовы. При этом повсеместно фантастическая безответственность в плане принятия решений, полное отсутствие гибкости и желания заглянуть в будущее. Кто-то вопреки быющей в жизни реальности пытается-таки сделать это «чертов русский шутер». Кто-то полностью игнорирует наработанные другими индустрией принципы управления. Некоторые стараются из одной овечьей шкурки сделать семь шапок. И почти все начинают какую-то кучу бессмысленных и бесполезных преподкашенов, как будто в этом спасение.

Если судить цинично, основная масса «компаний одной игры» (где нет своей развитой технологической базы, идущих внахлест друг за другом двух-трех проектов) обречена изначально. Любое изменение рынка убивает их в первую очередь. Вопрос о том, почему значительная часть российских компаний, существующих на первый год, так и осталась сидеть на одном проекте, возвращая нас к началу этого абзаца.

Причина вторая. Традиционная схема сотрудничества «издатель-разработчик» изживает себя. По многочисленной информации из разных источников, все последние российские проекты продаются плохо, за исключением нескольких общепризнанных хитов. Выбирая почу из под тезиса о том, что «игры надо делать хорошие», могу сказать, что продажи упали у всех. И у объективно хороших, и у объективно средних, и так далее вплоть до самого арского трюха. Исключений — считанные единицы. То есть вследствие каких-то процессов (повышения розничной цены, перенасыщения рынка, пиратства или всего этого вместе) мы пришли к стандартной западной схеме, когда 90% денег снимают 10%.

Сами понимаете, для всех остальных это просто убийственно. Проекты не окупаются, не приносят роялти, не дают подняться на ноги и совершить качественный рывок, не то что «догнать и перегнать», но и хотя бы приблизиться к соперничеству на западном уровне. В итоге вместо проектной истории имеем череду бессмысленных авантур, где каждая последующая запускается с целью покрыть чудовищный перерасход бюджета в предыдущей.

Кстати, весь казуально-онлайнный бум последнего времени объясняется просто уходом от стандартно-кабальных отношений «издатель-разработчик». В казуале это достигается совершенно другой моделью распространения игр, в онлайн же пока идет всемерное упование на жирные неотраслевые инвестиции и светлое коммунистическое будущее (которого, естественно, не будет).

Затяжное пике

К сожалению, о проблемах разработчиков мало кто знает. Игроков кризис не касается, снаружи видны только последствия, которые к тому же повсеместно (игроками и прессой) понимаются неправильно. Если посмотреть на оценки последних пятнадцати отечественных игр на крупных онлайн-ресурсах, выше 80% к концу 2007 года поднялся только один проект. Зато ниже 50% опустились сразу пять. В итоге средний балл «по палате» равен 54%.

А туда, между прочим, вошли все осенние российские игры 2007 года. То есть лучше, чем было в прошлом сезоне. Ну и какие следуют выводы? «Разработчики совершенно обленелись, жируют, ничего делать не хотят, а только выпускают всякий трэш». И невдомек, что низкое давление свидетельствует о тяжелой болезни. Причем никаких признаков улучшения состояния отечественной индустрии пока не наблюдается. Если посмотреть анонсы ближайшего времени, вообще безрадостно становится.

Исключая уже вышедшие проекты, в топы самых ожидаемых игр попадает крайне мало отечественных разработок, по большому счету всего 11. При этом большинство из них скисали, а одна игра открыто признает элигиозного характера, да в придачу еще и по южнокорейской лицензии. Три подернутых пеленкой чужой интеллектуальной собственности, два продолжения успешных игр, один условно-самобытный проект — и это все! Удивляет мир в 2008 году уже как бы и нечем.



Причина третья. Проблемы отечественных издателей, а точнее, работы отдельных структур. Мало того, что мы учимся делать игры в условиях, прибрежных к боевым, так у нас еще и продюсирование, маркетинг и продвижение проектов продолжают пребывать в зачаточном состоянии. С продюсированием вообще полный швах — никакой системности, у каждого свои методы работы и, что самое главное, такой уровень перегруженности самих продюсеров, что их присутствие в проекте сводится к минимуму.

Маркетинг традиционно тычет пальцем в небо и строит воздушные замки, хотя в этом направлении у некоторых издателей есть позитивные подковы. Правда, очень печалит, что эти светлые моменты связаны с отдельными конкретными людьми. Они понимают, что ошибаться в SWOT-анализе (это анализ сильных и слабых сторон компании, а также рыночных ожиданий; на основе SWOT-анализа делается вывод, как должна развиваться компания в ближайшем будущем) компании и рынка где-нибудь в 50% случаев — это полный пролет в нынешних жестких условиях. А их коллеги почему-то продолжают надеяться на авось, небось и кофейную гущу.

Перечисленного уже вполне хватит, чтобы представить себе последствия в перспективе, ведь никакого улучшения нет и даже не предвидится.



На мой взгляд, основная проблема в менеджменте и менталитете. Больше даже первое. Если нет стратегического планирования — неясно, куда двигаться дальше и что будет завтра. Не способны разобраться даже в себе, понять, чего им хочется, не говоря уж о чем-то.

то более сложном. Сейчас индустрия двигается по течению, без руля и ветрил. Те, кому приходилось работать под началом западных менеджеров, вероятно, отмечали существенную разницу. В первую очередь удивляет то, как здорово они представляют себе цели. Все задачи расписаны по временным отрезкам. Причем четко оговариваются все пути достижения целей. Все, что для этого нужно, есть в наличии. А если чего-то не хватает, немедленно корректируются задачи. План предстоящей работы четко излагается в схемах и графиках, а иногда в виде элементарных, почти детских рисунков.

Каждый элемент связан с соответствующим отделом в компании. И, как это ни странно, все работают сообща, как единый механизм. Каждый четко знает, что делает, и не лезет в дела других. Чтобы создать такой механизм, нацеленный на выполнение задачи, нужно управление совершенно другого уровня. Менеджмент — это проблема №1 в сегодняшней России. И не только в игровой индустрии.

Такое кино

ВМАНУЛЯ Может бы так, надо искать помощи у государства? В конце концов, пользуется же поддержкой индустрия кино. Почему отечественное кино считается культурой, а отечественные игры — нет?

Помнишь, как 10000 лет назад мы вымерли? Неужели и в играх придется снова отбросить копыта?

Только если издатели снова ошибутся в SWOT-анализе...





[Gla]

Я категорически против вмешательства государства. Оно поддерживает космонавтику, авиацию, автомобилестроение, а в этих отраслях мгла густа неизменно. Ветер оттуда трупными ароматами. На мой взгляд, одна из основных причин загнивания — господдержка, нарушение рыночных механизмов. Зачем бороться за качество, если деньги все равно свалются с неба?

ИМАНУИЛ Но эти отрасли пользуются государственной поддержкой во всех странах мира. Не совсем понятно, откуда такие страхи?



[amicus]

Это не страхи, а трезвый взгляд на реальное положение дел. Как сейчас работает господдержка в нашем государстве? Хотят снять патристическое кино, допустим, про Александра Невского. Пройли бюджет фильма на X XXX XXX долларов. В бюджет заложено: перевозка табуна лошадей под Новгород, изготовление лат и мечей у мастеров кузнечного дела, приглашение популярных артистов. За получение денег «откатили» — то есть вернули подписавшим бумаги коррупционерам — XXX XXX долларов (иначе никаких денег никто бы не дал). Сумму в XXX XXX долларов разворовали («А чем мы хуже!»). На оставшиеся XXX XXX начинают снимать. Но лошадей уже не будет, мечи делаются из картона, а вместо известных артистов приглашают всех желающих из ближайшей деревни — на другой день денег!

В конце концов съемки остановлены по абсолютно «объективным причинам». Опять просят добавить средств. Из них снова «откатили» доброе количество. На оставшиеся нанимают команды из исторических кружков — реконструкторов. У них свои доспехи, сделанные за собственные деньги для своего удовольствия. В студии компьютерной графики дорисовали задники для массовости. В итоге получают исторический фильм средней паршивости за N миллионов (!) долларов, который есть в прокате ожидает провал.

Кому нужна такая поддержка? В общем, это все совершенно не рыночно и только гангрену вызовет в тех участках индустрии, куда будут сделаны целительные инъекции господдержки. Шансов, что у нас будет как-то по-другому, нежели в кино, нет никаких.



[Gla]

Подписавшие. Очень многие мои знакомые работают в компаниях, пользующихся господдержкой. Вдобавок у самой был опыт такого «сотрудничества». Безобразие там ужасное. Работодатели к выживанию этой самой поддержки и заграбанию «откатов». Причем откаты требуют все, начиная с самых низших должностей. О каком-то развитии и совершенствовании никто не помышляет. Если «юноша со взором горки» приходит к начальству с умными идеями по улучшению качества продукции или еще там чего, начальник крутит пальцем у виска и спрашивает: «Зачем оно тебе надо? И так все прекрасно».



[Feodor]

Если дать хорошей компании мало денег, она физически не сможет сделать хороший продукт (если не за свой счет). Если дать плохой компании

Глобальное вымирание



[amicus]

Может показаться странным, но сокращение численности отечественных игровых компаний сулит некоторые выгоды. Оставшиеся получат значительное преимущество просто в силу выпуска пара на рынке труда, который сейчас изрядно перегрет. Распад «соседних» команд дает мне, к примеру, возможность выбирать из готовых спецов, вместо того чтобы учить людей на рабочем месте, как это было еще пару лет назад.

Вот буквально недавно мы взяли геймдизайнера с пятилетним опытом работы по нашей специализации (RTS) — раньше такое могло произойти лишь по случайному случаю. А сейчас у нас даже был выбор. Сокращение компаний позволяет решать кадровые вопросы. А это одна из самых болезненных тем в игровой индустрии: иногда приходится брать любого состоявшегося специалиста, который просит вменяемые деньги и психологически совместим с нашей командой.

Но я все равно за то, чтобы у нас было много состоявшихся разработчиков со своими самобытными проектами — на чужом несчастье счастья не построишь. К тому же все эти выгоды сиюминутны. В долгосрочной перспективе, если кризис будет углубляться, не только вымрут «лишние», но и вообще мало кто останется.



много денег, она все равно ничего толкового не сделает. Слишком часто деньги у нас выделяются не для того, чтобы дать обществу что-то хорошее, а с целью личной наживы (причем в самую первую очередь).

Я думаю, все зависит не от того, кто дает деньги — государство или игрок, — а от требовательности. Если за государственные деньги будут требовать хороший продукт, а не откаты, это будет очень и очень полезно. Однако на сегодняшний день такое сложно даже представить. Ну, так же, как чисто теоретически все люди могут быть слепыми братьями и сестры, но практически это невозможно.

ИМАНУИЛ На киноиндустрию вам грех жаловаться. За последнее время игр по отечественным фильмам сделано немало. По «9-й роте» — беспретендентный случай — сразу две.



[amicus]

Насчет «9-й роты» не совсем так. Во-первых, три. Только третий проект был закрыт на стадии технодемо из-за серьезных финансовых проблем с игровой разработкой, насколько я знаю. Во-вторых, строго говоря, проект по фильму только один. Это тактика «9-я рота» от «Лесты», которая делается по лицензии фильма. Остальные проекты используют название этого воинского подразделения, но не фильма. В-третьих и в-последних, мы изначально не рассчитывали, что проект окажется прибыльным. Условия контракта были для нас не очень привлекательными.

Новый опыт (мы никогда до этого не занимались кинолицензиями), новый издатель, возможности продвижения и развития собственной технологии в итоге перевесили (**ADICO Engine** — это наша собственность, мы его «сдаем» под каждый проект издателю отдельно). В итоге как-то очень удачно получилось. Даже заработали на проекте. Правда, мало. Хотя мне это кажется немного несправедливым, потому что игра получилась хорошей, а на хороших играх надо зарабатывать много.



[Gla]

Я вот что-то так с ходу не могу припомнить хороших фильмов, снятых в постсоветской России при поддержке государства. К тому же игры делали все-таки разработчики. Особых заслуг киноиндустрии в этом нет.

Где взять деньги для счастья?



[nerva]

ИМАНУИЛ Ну и где же тогда брать деньги на новые проекты? Если есть отличная идея, но нет средств, игры все равно не будет.



[nerva]

А мне все же кажется, что основная проблема — это как раз отсутствие идей. Тем более что у издателей дела вроде бы идут хорошо, жизнь удалась. А вот со стоящими идеями напряженка. Особенно это заметно в Casualном секторе. Любой хороший инновационный прототип от российского разработчика издатель друг у друга из глотки выругит. И финансирование сразу найдется. Но таких просто нет!



[amicus]

Основная проблема в низкой культуре производства, ориентации на сиюминутную выгоду (trash & cash, которым еще недавно даже гордились), плохой организации бизнес-процессов. Идея и деньги — не самая главная проблема. Идея реально достаточно, чтобы из них отсчитать нечто интересное. Как найти деньги, тоже, в принципе, ясно. Проблема в том, чтобы правильно распорядиться этими средствами. Иначе те же деньги могут не спасти, а утопить. Вместо производства конечного продукта появляется произведение в оркестру с погłosениями, слияниями и самовыжуганиями.

Для девелопера с хорошим послужным списком серьезных проблем подписаться с отечественным издателем сейчас нет. Вот новичкам стало намного тяжелее. В благополучные 2000-2004 годы их брали на ура только при наличии минимальных доказа-

тельств собственной состоятельности (демку сделал — берем). Сейчас уже почти все понимают, что результат обеспечивает только правильно построенный процесс, а не демака.



[tool]

Согласен, есть проблемы с культурой производства. Не согласен, что проблема не в деньгах. Есть интерес финансировать большими деньгами те идеи, которые предлагают финансировать? Видимо, нет.

Нет настоящих денег — нет возможности нанимать адекватных специалистов в необходимых количествах. Культура производства и все сопутствующее возникают только в присутствии «критической массы» профессионалов высокого уровня (как минимум, на всех ключевых ролях в проекте).



[amicus]

Вопрос в том, что вливание \$ млн долларов в обычную российскую компанию-разработчика совершенно не обязательно скажется на качестве ее продукции кардинальным образом. Я бы даже сказал, что скорее нет, хотя потенциально большие возможности, конечно, создаст. Да и мега-специалисты могут не помочь. Из них надо еще построить слаженную команду, а это уже от уровня компетентности руководства во многом зависит.

В общем, тут все настолько сложно заявлено, что эволюционным путем оно вернее будет. А вливание халыхвых (и очень дорогих, между прочим) денег — это революционный путь. Деньги инвесторов — они не такие простые, как кажутся, и могут выйти значительно дороже издательских.



[tool]

Привлечение адекватных профессионалов — это необходимость, а не «по желанию». То есть может и не помочь, но требуется в обязательном порядке. Как раз в руководстве должны в первую очередь сидеть специально наня-

Мамонты должны исчезнуть



[amicus]

Происходящие сейчас процессы не совсем верно называть кризисом. Я использую это понятие скорее по инерции, поскольку реальной сути положения дел оно не отражает. Кризис — что-то переходящее, после него должно наступить улучшение и пережившим его участникам рынка станет лучше, а некоторым так и вообще сильно хорошо. У нас не кризис, у нас просто заканчивается целая эпоха, и развитие отечественной индустрии направляется в другую сторону.

Кризисом это можно назвать для мелких компаний «классического» сегмента рынка, которые на переломе испытывают очень серьезные трудности и, скорее всего, выживут далеко не все. Как мамонты и шерстистые носороги в завершающем периоде последнего оледенения. Для мамонтов и носорогов ледниковый период оказался последним, они в результате все передохли. А для природы это просто естественная смена эпох.

Хотелось бы сказать что-нибудь ободряющее, как глотчик хорошего котча: не все так плохо, мол, и мы обязательно прорвемся. Наверное, так и есть — что-нибудь обязательно прорвется. Например, те, кто довольно давно видел все эти бездарные перспективы и к ним сознательно готовился. Просто той отечественной игровой индустрии, к которой мы все успели привыкнуть, уже скоро не будет. Будет вместо нее другая. И, скорее всего, там уже не будет места бессмысленному и трогательному влечению под названием «Русской Православной Геймдеву». И от того, что за переход в другую эпоху мы заплатим национальной аутентичностью отрасли, становится немножко грустно...



Естественный план



Вы нарисовали картину какой-то вселенской катастрофы. Встаёт вопрос: что делать? Кого спасать? И как?



[amicus]

Геймдев давным-давно не клуб энтузиастов, это бизнес. Но двигают его увлеченные люди, которые имеют опыт, возможности (кадровые, финансовые) и правильный вектор. У разорившихся команд не хватало как раз возможности. Но при этом мы логически подходим к выводу, что отечественный издатель сколько-нибудь успешному в финансовом плане разработчику не нужен! В крайнем случае, только как дополнительный инвестор. Потому что в девяти случаях из десяти кроме денег и некоторого контроля над освоением средств отечественный издатель ничего больше дать не в состоянии.

Вот стало сейчас со «старыми» издателями плохо, рванули все, кто мог, в казал и онлайн. Ну и какой мы получим от этого выигрыш в плане развития именно национальной индустрии (если она, конечно, нужна)? В итоге получается какой-то набор перекосов и перегибов в поисках «счастья». Вместо того чтобы, подучившись на своих старых ошибках, запустить новые большие проекты (которые будут лучше предыдущих и в конечном счете позволят прорваться на мировой рынок), наши занимаются тем, что набирают свежие шишки в казуале и браузерках.

Про большие проекты отдельный разговор. Запускать-то их хотят, но реально совершать все подвиги, которые должен совершить издатель для того, чтобы проект состоялся как международный тип, не имеют возможности. Да и способных потянуть большой проект слишком мало.

Разработчику нужна какая-то своя финансовая база. Иначе он окажется последним в пищевой цепочке и будет кушать отбросы. А из сора только стихи хорошо растут, игры не очень.



[Feodor]

Никого спасать не нужно. Проблемы существуют на всех уровнях. Где-то есть замечательные программисты, а где-то — отличные менеджеры. В результате разорений или поглощений больше сильными компаниями они когда-нибудь друг друга найдут. Чтобы избежать преждевременной кончины, необходимо крутиться — искать более надежные источники дохода. Онлайн и казал — это хорошо. А с кем издатель будет запускать большие проекты, если никто не в состоянии это сделать?

Лично у нас положительный опыт от работы над казуалкой. Общее состояние государства, конечно, тоже сказывается. В Афганистане, к примеру, существование крупных компаний разработчиков невозможно в принципе. Там не др. Но в нашем случае все во многом зависит от разработчиков. Идут обычные, естественные, процессы. Выживают сильнейшие, и это хорошо для всех. Что делать, в общем, понятно: денег надо, специалистов хороших надо не отпускать, своих растить, сотрудничать, много работать, и не будет кризиса. Спасение утопающих — дело рук самих утопающих. Хороший лозунг. На все времена.

P.S. Для оформления статьи использованы иллюстрации к игре Ice Age 2: The MeltDown.





ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и скрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатается слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — 3 рубля. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

Черный пиар

Насколько для разработчиков и издателей игр важно, чтобы их играм ставили хорошие оценки? А то я много слышал и читал о том, что оценка в журнале не так уж важна — достаточно частого упоминания. — *Георгий Салкин (г. Волоколамск)*



Psychonauts — классический пример игры, которой не помог даже белый пиар. Рейтинги в прессе зашкаливали, но в продажах она провалилась.

Приблизительно два-три года назад в среде отечественных издателей действительно было широко распространено мнение, что неважно, какую оценку ставят профильная пресса, лишь бы писала. Возникло такое представление неспроста, как раз тогда во Франции и США вышло несколько популярных книг о методах черного пиара, авторы которых утверждали, что для раскрутки любого товара совершенно неважно, что о нем пишут или снимают, важно лишь, чтобы это делали.

Отчасти утверждение оказалось верным. Если об очень плохой игре вышло много публикаций, то ее будут раскупать значительно быстрее, чем такую же кошмарную игру, о которой вообще никто ничего не сказал. Вот только связь «много публикаций/отличные оценки/хорошая игра» работает во сто крат лучше. Поэтому тактика пиар-отделов издательских компаний сейчас прослеживается довольно четко. Они пристально следят, как и что пишут об их потенциальных хитах. Если вдруг журналисты допускают какие-то грубые ошибки или начнут незаслуженно (или вполне заслуженно) ругать игру, до дела может дойти до крупного скандала (были уже случаи).

А вот всякий трэш стараются просто побольше засветить, причем в основном на стадии, далекой от бета-тестирования, когда редакторов и журналистов еще можно обмануть фейковыми скриншотами, сочными артами и прочими хитростями, которыми профессиональные издатели владеют в совершенстве. Когда же дело доходит до релиза, то на оценки, выставленные трешу, внимания обращают значительно меньше — и так понятно, что игра плохая.

Полигонов много не бывает

В игровых средах статей и уроках вы постоянно используете термины «лоуполи» (low-poly), «хайполи» (hi-poly), «HD-конструкция». В чем разница между ними? Вот взять, к примеру, Unreal Tournament 3 или Gears of War, там же очень высокополигональные модели персонажей, а вы совсем недавно рассказывали, что их зачем-то адаптировали, уменьшали число полигонов. В чем дело?



В большинство игр используются low-poly-модели. Исключение составляют высокотехнологичные экшены типа Unreal Tournament 3 и Crysis.

Для начала давайте разберемся в терминологии. Hi-poly (хай-поли) — высокополигональные модели, обычно состоят из нескольких миллионов треугольников. Собственно, это 3D-объекты, созданные в 3DS Max, ZBrush или еще каком-нибудь трехмерном моделинере. Чисто теоретически их можно поместить прямо в игру (движок это обычно позволяет сделать), вот только сразу начнутся проблемы с производительностью. Десятки подобных персонажей на экране вгонят в ступор даже самую производительную hi-end-систему.

Именно поэтому практически все 3D-объекты адаптируют: уменьшают число полигонов, чтобы внешне моделька выглядела почти так же, как высокополигональная, но при этом треугольников содержала в несколько раз меньше. Делается это обычно вручную. Полигоны изымаются из тех участков модели, где недостача заметна менее всего. Если речь идет о гуманоидных героях (похожих на людей), то чаще всего стесывают лишние полигоны со спины, живота, внутренней и задней поверхностей бедер, с ягодиц, наконец. Те части тела, которые всегда на виду (лицо, грудь, плечи), стараются оставлять максимально детализированными.

На этой работе не заканчивается. Чтобы моделька выглядела как можно красивее, для нее делают специальную текстуру с картой освещения. Текстура делается на основе высокополигональной модели, на этой же стадии строится карта высот, задаются шероховатости, тени и прочие мелочи. После этого тщательно проработанная шкурка натягивается на обработанный низкополигональный каркас. Создается впечатление, что в модели очень много полигонов, хотя на самом деле она довольно угловатая, просто за текстурой этого не видно.

Разумеется, прогресс не стоит на месте. Сейчас в большинстве экшенов моделинки содержат несколько десятков тысяч полигонов: еще года три назад такие каркасы называли hi-poly, но сейчас их выделили в отдельную категорию middle-poly — это своеобразная золотая середина между высоко и малополигональными моделями. Если вы сравните исходные 3D-модели из Half-Life 2, Crysis или Unreal Tournament 3 (те, что сделаны в 3DS Max) с теми, что бегут в игре, то разница будет не такой уж большой. Думается, что лет так через пять-шесть, когда моделирование компьютеров подрастет, обработку моделей вообще не будут проводить. Но пока hi-poly используется только в анимационном кино и при создании заставочных роликов.

Что касается HD-геометрии, то это всего лишь трехмерные конструкции, состоящие из миллиарда и более полигонов. В современных играх они практически не применяются, ну разве что в роликах на движке игры, которые показываются между миссиями, да и то нечасто.

Инструментальная обитель

Постоянно читаю «Игровой», с нетерпением жду каждого выпуска. Но у меня довольно толстый интернет-канал, а я бы мог сам скачивать большие редакторы, ведь журнал выходит с некоторым запозданием, а я хочу получить все утилиты непосредственно после их выхода. Подскажите, есть ли какой-то сайт, где ссылки на самые значимые редакторы появляются сразу?

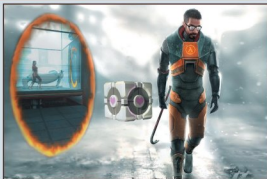


На сайте Filefront.com можно найти редакторы ко всем хитовым играм.

Да, такой сайт есть. Точнее, не сайт, а раздел на огромном портале Filefront.com. Прямая ссылка — <http://filelist.filefront.com/LatestTools>. Здесь многие редакторы к большим играм появляются зачастую чаще, чем на официальных сайтах игр (там разработчики инструментальной иногда вообще не выкладывают). Жаль только, что утилит для игр второго порядка здесь не найти, их приходится собирать по фанатским форумам и блогам.

Портализация Half-Life 2

Я фанат Portal, прошел его раз десять, наверное. Но жутко огорчаю, что в игре нет мультиплеера. А ведь он мог быть просто гениальным. Только представить — десятки геймеров носятся друг от друга (и друг за другом) через порталы. Всего-то и нужно — добавить оружие (стволы вполне можно взять из Half-Life 2 или Counter-Strike). Скажите, а нельзя ли как-нибудь самому скрестить Portal и другие игры Valve? Я бы непременно этим занялся, но не знаю, с чего начать. Кстати, необязательно ведь делать мультиплеер, порталомет можно добавить в сингл других игр. — *Георгий Нестеров (г. Москва)*



У всех игр на движке Source есть одна особенность — их удивительная взаимозаменяемость. Из одной игры в другую можно перенести модели персонажей, оружие, звуки и наборы характеристик (группы скриптов). При этом зачастую даже не нужно проводить какое-то перекомпилирование, достаточно просто скопировать нужный участок кода — и функция из одной игры появляется в другой.

Вот только с Portal подобные фокусы получаются почему-то хуже всего. Видимо, разработчики сильно модифицировали код движка. В результате добавить в игру оружие откуда-нибудь из Half-Life 2 не получится (можно только озвучку перекинуть). Зато в интернете очень много советов, как добавить возможность создания порталов в любой игре на Source. Мы проверили несколько таких рекомендаций, но ни одна из них, увы, не привела к желаемому результату. Судя по всему, проблема в регулярных обновлениях Steam. Поэтому нам пришлось разработать собственную методику порталлизации.

Итак, чтобы добавить порталы в, допустим, Half-Life 2: Episode One, вам нужно проделать следующие. Установите программу GCFscape, с помощью которой можно редактировать практически весь контент игр на движке Source (мы неоднократно выкладывали ее на нашем DVD). Сделайте резервную копию Portal (проживает в папке `Steam\steamapps\your_username\portal`). Зайдите в папку `Steam\steamapps` — перед вами появится множество GCF-файлов. При помощи GCFscape откройте файл `half-life 2 content.gcf`. В длинном списке справа кликните по иконке HL2 — появится длинный список параметров. Правой кнопкой мышки кликните на пункт `Maps` и выберите опцию `Extract`. Укажите следующий пункт для распаковки файлов: `Steam\steamapps\the_great_bundin\portal\portal`.

Аналогичные действия необходимо проделать и с папкой `Scenes`. Теперь запустите Portal и в консоли (активируется клавишей `<~>` — тильда) вбейте команду `maps` — появится длинный список доступных карт. Среди них будет множество уровней из Half-Life 2. Вбейте команду `map полное_название_карты`, скажем `map_d3_canals_03`. Когда уровень подгрузится, наберите в консоли `sv_cheats 1` (активируются все чит-коды). Чтобы получить все оружие, активируйте код `impulse 101`, а для активации портальной пушки — `upgrade_portalgun`.

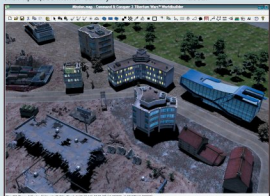
Все, можно спокойно играть с порталометом на карте от HL2. Если решите погонять с приятелями по сети, то описанные выше изменения необходимо проделать на всех компьютерах.

Из тени в свет перелетая

Вы очень много рассказывали про редактирование C&C 3: Tiberium Wars, но для меня это все уж очень сложно. А нельзя как-нибудь попроще? Вот, например, было бы здорово поменять время суток и пройти дневные карты ночью и наоборот.

Да такую модификацию любой геймер может провести буквально за пять минут. Запустите редактор, кликните по кнопке `Edit/Edit Map Settings`. В открывшемся окошке выберите из раскрывающегося списка `Time` один из пунктов — `MORNING` (утро), `AFTERNOON` (день), `EVENING` (вечер), `NIGHT` (ночь), `INTERPOLATE` (очень глубокая ночь, на карте видны лишь светящиеся объекты).

Сразу же после смены времени суток все объекты на уровне будут автоматически перетекстурированы (для каждого элемента в игре предусмотрено несколько вариантов раскраски в зависимости от времени суток). Главное, не забывайте, что на слабых машинах этот процесс может затянуться на несколько часов.



День-ночь, день-ночь... И так пока не надоест.

По остаточному принципу

Насколько ответственно разработчики относятся к созданию инструментария для игры? А то к некоторым играм редакторы выходят просто отличные, а к некоторым уж лучше бы и вовсе не выходили. — *Nightman47/z*

На этот вопрос мы попросили ответить самих разработчиков. Своими соображениями поделились Федор Мукин (Feodor), геймдизайнер Wargaming.net, и Алексей Медведев (Rudybear), один из основателей Revolt Games, ныне работающий в Crytek.



[Feodor]

К сожалению, девелоперы в основной своей массе крайне безответственно относятся к инструментарии. Считается, что всякие там редакторы и конвертеры в общем-то полезная штука, но отнимают очень-очень много сил. Большинство разработчиков считает, что лучше эти силы потратить на игру. Доходит до того, что даже некоторые коммерческие движки выпускают и продают с невменяемыми редакторами.

А сделать хороший игровой редактор, чтобы не только разработчик спасибо сказал, но и игроки без труда разобрались, — это еще сложнее. Об этом вообще мало кто думает. По моему личному мнению, следовало бы начинать с редакторов, чтобы любой художник мог загнать и сделать все, что ему хочется, без помощи программистов. Однако есть кое-какие объективные причины. Игры стремительно развиваются. Движок приходится постоянно переделывать, до редактора часто руки уже не доходят.



[Rudybear]

За всех не отвечу, но мы в Crytek относимся к инструментарии очень ответственно. Можете убедиться в этом сами: как раз недавно мы выпустили Mod SDK для Crysis, там все очень понятно и логично.

Поскольку мы в игровой-цеху отслеживаем практически все выходящие редакторы и утилиты для модификации игр, добавим пару слов от себя. Качественный инструментарий появляется обычно через некоторое время после выхода игры, когда разработчики специально делают утилиты для простых смертных и задумываются об эргономике и функциональности. Если же вместе с игрой поставляется набор утилит, в которых работали сами девелоперы, то простому смертному разобраться в них обычно очень сложно. Для создания даже простейшего уровня к какой-нибудь стратегии зачастую приходится осваивать программирование и трехмерное моделирование. Для разработчиков-то это совершенно нормально — у них нужный специалист всегда под рукой. А что делать игрокам?

Гонка онлайн-вооружений

Скажите, а что вообще сейчас происходит в России с онлайн-играми? У меня уже глаза разбегаются: крупные компании локализируют и издают какой-то откровенный азиатский шлак, в который играть невозможно, да и не с кем (сервера пусты). Валом сыплются какие-то браузерки, от которых уже тошнит — они же все клоны друг друга, только графика отличается, а механика одинаковая. Мы вот с другом разрабатывали довольно необычный движок как раз для браузерки, игра будет не похожа на то, что есть сейчас в интернете, но мы уже и не знаем, стоит ли продолжать работу: столько всего нахватили, удастся ли пробиться? — *Алексей «Realsms» Посохов*

С MMOG на отечественном рынке сейчас и правда творится что-то непонятное. Неразбериха полная. В гонке онлайн-вооружений каждая издательская компания стремится поднять под себя побольше разнообразных MMOG. Отлично понимаю, что на MMOG денег в России пока много не сделаешь (банально не хватает людей с хорошим интернетом), издатели стараются захватить побольше игр на будущее и для галочки. Поскольку не всегда понятно, как и когда окупится это вложение, берут что подешевле — а это как раз MMOG второго эшелона из Восточной Азии, там они уже отгремели, и теперь их пытаются продать в Европе, США и России.



Европа берет неохотно; США обычно уплетает за обе щеки просто потому, что там очень большая аудитория — они все сплоаут. Россия тоже начала покупать, хотя лопать пока никому.

С браузерными играми ситуация похожая. Их и правда не столько покупают, сколько делают сами. Но прошли те времена, когда можно было сделать браузерку по проверенному сценарию и заработать на этом много денег. Сейчас игры-лидеры в этой области четко определены, они держат большую часть аудитории (около 80%), остальные игроки равномерно размазаны по сотням браузерок, которые вышли позже и звезд с неба им не досталось.

Из докладов разработчиков и издателей, прозвучавших на недавней КРИ, можно сделать однозначный вывод: что разрабатывать сейчас браузерные игры с привычной механикой бессмысленно, в них уже никого не завлечь (при этом многие команды продолжают с остервенением клепать клоны, которые обречены на гибель). Единственный выход — сделать что-то уникальное. Причем не просто сделать, а, заручившись поддержкой издателя, продвигать такую игру не только в России, но и за рубежом.

Все профессии важны

Интересно было бы узнать о значимости различных специальностей разработчиков в индустрии (программистов, моделлеров, дизайнеров, художников). Какая профессия наиболее актуальна на данный момент? — *Ruffert*

На этот вопрос ответили Feodor (Федор Мукин, Wargaming.net), Rudybear (Алексей Медведев, Crytek), Gia (Юлия Воробьинцева, пиар-менеджер из SkyFallen Entertainment), ChS (Михаил Пискунов, ведущий сценарист KDV Games).



[Feodor]

Наиболее актуальны толковые и трудолюбивые. Род занятий не имеет значения.



[ChS]

Движок можно купить, графический контент или музыку заказать на стороне. Остается один незаменимый человек, к которому сходятся все нити. Он держит в голове общую картину, где все остальное правилом расставлено. В идеале — это главный геймдизайнер. Есть анекдот про ДТП, где незадачливый водитель объясняет гаишнику: «Ох, права купил. Ездить не купил». Так вот «придумать игру» не купили. В реальных условиях все сложнее. Игру делают все члены команды, и ценность каждого определяется только одним — способностью выдавать результат.



[Gia]

Актуальны все! Притом очень актуальны. В индустрии существенный дефицит кадров. Это одна из основных проблем нашего геймдева. Чтобы сделать хорошую игру, нужна бодрость, слаженная команда. А людей подходящих мало.



[Rudybear]

И все же, чем выше уровень квалификации, тем более востребован специалист. И возможностей у него побольше, и выбор получше. Учиться надо.



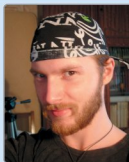
тobyi

ПОЛЕЗНЫЙ ЖУРНАЛ О МОБИЛЬНОЙ ТЕХНИКЕ

МОБИЛЬНАЯ СВЯЗЬ И ЦИФРОВОЙ МИР • ТЕЛЕФОНЫ И СМАРТФОНЫ • КПК И КОММУНИКАТОРЫ
НОУТБУКИ И УМРС • ФОТО И ВИДЕОКАМЕРЫ • ПЕРСОНАЛЬНЫЙ КОМПЬЮТЕР • МЕДИАПЛЕЕРЫ И АКСЕССУАРЫ

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

От редактора



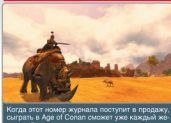
Запуск онлайнного проекта — дело чрезвычайно ответственное. По сути, именно от старта зависит будущее любой MMOG: игроки не станут ждать, пока разработчики патчами, обновлениями и аддонами исправят многочисленные ошибки. И если в случае офлайновых игр подобная небрежность означает лишь некоторое снижение продаж (поди купишь игру, а дальше хоть трава не расти), то в случае с онлайнновыми проектами слабый старт означает вероятный провал проекта в целом, никто не будет раскладывать на абонентскую плату.

Тем не менее прецеденты, когда далеко не идеальный в момент запуска проект удалось сделать мегапопулярным, известны. Равно как и случаи, когда успешно по всем показателям MMOG буквально убивали неудачными патчами. За примерами далеко ходить не надо. Вполне удачная в момент старта *Star Wars Galaxies* была буквально за год разрушена серией обновлений, которые не понравились пользователям (подробнее об этом читайте в статье «Драма онлайн» через несколько страниц). А вот *EVE Online* в момент запуска (это было в мае 2003 года), напротив, буквально расползлась по каналам: не было ни баланса, ни серьезной экономики, а зачем нужно путешествие по космосу — понимали, судя по всему, только разработчики. Однако всего за три месяца CCP Games удалось поправить дело, провести новую рекламную акцию и привлечь в игру миллионы людей.

Из новых MMOG'ов нечто похожее происходит сейчас с ролевой игрой *Fury of Auran*. На стадии бета-теста проект смотрелся очень бодро, но в релизе неожиданно выскочило такое количество мелких недоработок, что пользователи начали массово покидать игру. Потом разработчики (к тому моменту уже обанкротившиеся) выпустили серию «экономических» патчей, в результате преимущество получили только те, кто покупал леги в онлайнном магазине, и из *Fury* ушли даже самые стойкие. И вот теперь Auran решили перезапустить игру под новым названием — *Fury League*. По их словам, это будет нечто совершенно новое, ведь только перезапуск запланирован на август-сентябрь, а как Auran собираются исправить ситуацию за столь короткий срок, совершенно непонятно.

Алексей Макаренко
редактор раздела

Эпический финал Age of Conan



Когда этот номер журнала поступит в продажу, сыграть в Age of Conan сможет уже каждый желающий.

В мире *Age of Conan* настал эпический финал. Какой обязательно перерастет в не менее эпическое начало. Поясним: разработка игры подходит к концу, и на момент написания этой заметки она находится в стадии активного бета-теста. Ну а бета любой MMOGPG заканчивается эдаким «краш-тестом» — это когда в одном месте собирают как можно больше игроков, чтобы проверить мощность серверов и сетевого кода.

Создатели *Age of Conan* решили пойти дальше и объявили совсем уж эпическую концовку. В один прекрасный день все участники беты прокачаются до двадцатого уровня, переместятся в столицу своей расы и обнаружат в сумках набор приличной экипировки. Кроме того, будет открыта возможность прокачаться выше двадцатого уровня и исследовать новые игровые зоны. Правила сервера сменятся на FFA PvP, то есть убивать можно будет абсолютно всех игроков, но только не в крупных городах. Все это одновременно привлечет к бете максимальное число людей и позволит проверить как PvP-систему, так и «выносивость» игры.

Кроме того, подобный «эпический финал» делает *Age of Conan* лишнюю рекламу.

С днем рождения, «Властелин колец»!



Этому миру уже целый год!

Как быстро летит время! Казалось, совсем недавно мы публиковали обзор *The Lord of the Rings*, а теперь игре уже стукнул год. Несмотря на скептиков и не очень удачный опыт *Turbine* с *Dungeon & Dragons Online*, многопользовательский «Властелин колец» оказался очень даже успешным, а политику поддержки игры (когда бесплатные дополнения с новым контентом появляются практически каждый месяц) можно ставить в пример многим другим разработчикам MMOG.

На сам праздник *Turbine*, следуя старой хоббитской традиции, решили одарить всех своих пользователей игры. Европейцы, например, получили возможность приобрести пожизненный доступ всего за 220 евро или же выбрать специальные трех- и шестимесячные варианты подписки с серьезной скидкой. А с 8 по 12 мая в игру разрешили вернуться всем подписчикам, которые ее когда-то покинули.

Новые подробности Warhammer 40 000 Online

Только-только мы опубликовали preview на MMOG по вселенной *Warhammer 40 000* (см. прошлый номер журнала), как появились новые подробности, которыми разработчики не преминули поделиться с нами. Максимальный упор они делают на использование огнестрельного оружия, так что ситуаций, похожих на случай с *Tabula Rasa*, когда, несмотря на научно-фантастический сценарий, многие классы сражались на мечах и посохах, здесь, скорее всего, не будет.

Вторая важная новость: в *Warhammer 40 000 Online* не будет небоевого развития персонажей. Даже если вы хотите сосредоточиться на ремесле, участвовать в сражениях все равно придется.

Третья — не то чтобы новость, но, скажем так, намек. Стало известно, что в игре будет очень много различных средств передвижения, вот только каких именно, разработчики пока всячески скрывают.

The Sims Online: и все-таки до свидания!

Не прошло и трех месяцев с момента запуска *EA-Land* (напомним, что это, по сути, доработанная версия неуровневых *The Sims Online*), как его решили закрыть. Нигде не поясняется, по каким причинам *Electronic Arts* отказалась от этой затеи, даже толком ее не обкатав, — есть лишь только догадки. Первая — в маркетинговом



EA-Land оказалась своеобразным онлайн-рекордом — в своем нынешнем виде проект не просуществовал и полгода.

отделе за столь короткий срок поняли, что тягаться с **Second Life**, даже имея за спиной такой мощный офлайновый бренд, как **The Sims**, оказалось задачей слишком сложной и малоприбыльной. Вторая — EA-Land была придумана лишь для того, чтобы «умертвить» **The Sims Online** с минимальным ущербом для обычных «Симов». Ведь вроде как «убили» игру с совершенно другим названием. Сервера EA-Land проработают до 1 августа, так что у всех желающих есть время попрощаться с игрой.

Две MMOG с королевского острова

Анонсы онлайн-проектов нынче появляются как грибы после дождя. Встречаем **Kings Isle Entertainment** — компанию пусть и малозвестную, но на рынке далеко не новую. Зарегистрирована в 2005 году, а теперь вот решила громко заявить о своем существовании. Самое интересное в этой заявке — личности, которые стоят у руля. Директор — **Тодд Коулман**, раньше возглавлявший студию **Wolfpack (Shadowbane)**. Технологию занимается **Джозеф Холл**, который тоже успел поработать в **Wolfpack**. Ну а главная звезда компании — это **Том Холл**, сооснователь таких легендарных фирм, как **Id Software** и **Ion Storm**. Он занял пост креативного директора **Kings Isle**. В разработке у компании находятся два онлайн-проекта. Никаких подробностей о самом игре и дат выхода пока не сообщалось.

Большие города



Пригласил в свой мегаполис коллегу-конкурента по онлайн — это нечто новое!

Коротко о важном

■ Компания **Innova**, побравшись с корейским издателем и разработчиком MMOG **Yedang Online**, в самом ближайшем будущем выпустит на отечественный онлайн-рынок игру **ACE Online** (она же **AirRivals**, она же **Space Cowboy**, она же **Flysis**). Полная локализация и российские сервера будут непременно. О том, что это за игра и с чем ее едят, мы уже подробно писали в апрельском номере «Игромании».

■ Разработчики MMOG **Warhammer Online** сообщили, что у них будет порядка 30 RvR-сценариев и 300 публичных квестов.

■ **Activision** и **Vivendi** получили разрешение Еврокомиссии на слияние.

■ Компания **NCsoft** обещает ужесточить борьбу с размещенными в России пиратскими серверами своих игр. Разумеется, в первую очередь это касается **Lineage 2**.

■ В онлайн-играх **Habbo Hotel** и **City of Heroes** будет использована рекламная технология от компании **Double Fusion**.

■ В ближайшее время **Akella Online** запустит еще один русский PvE-сервер в **EverQuest 2**.



На фоне разномастного азиатского MMOG-шлага, который отечественные издатели в последнее время навязывают рынку, ACE Online смотрится очень даже неплохо.

Итак, MMOG в каком жанре мы еще не видели? Правильный ответ — в градостроительном! **Cities XL** от **Monte Cristo Games** позволит всем желающим не только возвести мегаполис своей мечты, но и пообщаться с коллегами в онлайн. Например, с губернатором другого города можно будет заключить выгодный торговый договор или пригласить его к себе в гости полюбоваться на достопримечательности, посетить организованный вами концерт. Будут и другие возможности, подробности о которых пока не сообщаются. Очень любопытной окажется и система оплаты — в игре запланированы как небольшая базовая абонентка, так и определенные сервисы, за них придется платить дополнительно. Выход **Cities XL** намечен на первый квартал 2009 года.

В World of Warcraft очередной сезон

На аренах **World of Warcraft** все готово к началу очередного сезона. Помимо новых наград, он принесет и множество изменений в RvP-систему — в первую очередь они касаются защиты от не совсем честной игры. Так, в третьем и предыдущих сезонах была очень популярной продажа высокорейтинговых команд за золото — заплатив и отыграв три-четыре игры, любой желающий получал очень неплохую сумму **Arena Points** (которые, на-

помним, тратятся на покупку чуть ли не лучших в игре вещей). В ближайшее время такое станет невозможно — начнет работать личный рейтинг, и все, у кого он будет значительно ниже рейтинга команды, получат куда меньше амуниции. Набрать же личный рейтинг можно только долго и успешно играя. Кроме того, прекратятся и «переливы» — игры с подставными командами, позволяющие быстро набирать рейтинг.

Большинство новых вещей четвертого сезона будут требовать достаточно высокого личного рейтинга, поэтому самые лучшие вещи смогут приобрести только успешные игроки. Остальным же останется довольствоваться экипировкой третьего сезона, цены на которую несколько понизятся.

Четвертый сезон начнется предположительно в середине июня. Это, кстати, позволяет делать прогнозы, когда же выйдет дополнение **Wrath of the Lich King**. Дело в том, что выпустить его можно будет только после окончания арены-сезона — а каждый из них обычно занимает около пяти месяцев. Так что не раньше ноября, друзья! Наши догадки подтверждает еще и то, что **Blizzard** только-только начала розыгрыш первых ключей для доступа к бете **WoW:K**. А тестирование, как известно, тоже занимает не месяц и не два.

Миллион китайцев

И еще одна небольшая новость, касающаяся **World of Warcraft**. Очередному своему рекорду эта суперпопулярная MMORPG обязана жителю Поднебесной. Итак, целый миллион китайцев стали... нет, не подписчиками этой игры. Слишком низко берет — буквально на днях пришла новость, что ровно столько китайцев находилось в **WoW** одновременно. Всего же на территории Азии в **WoW** играют 5,5 млн человек — это более половины пользователей игры. ■



Алена Ермилова, Алексей Макаренко

В СЕТЯХ АСТРАЛА

«Аллоды онлайн» на КРИ 2008

- Жанр
MMORPG
- Издатель/разработчик
Nival Online
- Сайт игры
<http://allodsonline.ru>

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

Лига против Империи

Тем, кто не читал наше подробное интервью с разработчиками в февральском и мартовском номерах «Игромании», кратко напомним, о чем, собственно, речь. «Аллоды онлайн» — MMORPG во вселенной «Аллодов». Действие игры разворачивается спустя тысячу лет после катаклизма, который расколот мир Сарнаут на множество парящих в бездне космоса (в мире «Аллодов» он называется астрал) островов.

Представьте себе картину: множество осколков суши дрейфуют в пространстве, между которыми можно перемещаться при помощи магических порталов, но основная масса аллодов отрезана друг от друга. Население потихоньку ищет способы

перебираться с острова на остров, учиться строить сначала утлые астральные суденышки, способные преодолевать расстояние между двумя небольшими островами, а потом и более мощные корабли. Постепенно налаживается контакт между обитателями отдельных аллодов. Но длительная изоляция привела ко вполне ожидаемому демографическому расколу: выжившие народности разделились на две фракции — Лигу (эдакая средневековая Русь) и Империю (просматриваются прямые аналогии с тоталитарным строем сталинской эпохи), которые ведут войну на идеологической и территориальной основе.

Главная же особенность «Аллодов онлайн» как самостоятельного проекта, а не как «игры во вселенной «Аллодов», «очередного детища Nival» или «первой серьезной попытки россиян оседлать жанр MMORPG», состоит в том, что геймплей поделен на две практически независимых части. На суше, то есть на аллодах, игра ведет себя как классическая MMORPG со всеми вытекающими. Но в любой момент игрок может зафрактовать (а может быть, и построить)

летучий корабль, собрать команду и отправиться исследовать глубины астрала, где обитает жуткая мутировавшая фауна, но где можно неплохо обогатиться, отыскав заброшенный аллод и набив его сокровищами трюмы своего астрального корвета. Иными словами, в фантике одной игры завернуты и обычная онлайн-ролевая, и космическая MMOG по образу EVE Online (хотя аналогия и не совсем уместная).

На КРИ демонстрировали в основном наземную часть; впрочем, и этого оказалось достаточно, чтобы сделать кое-какие выводы.

Астральный автобус

Долгую вступительную часть презентации, в которой опять пересчитывались ребрышки предистории, детально разбирались экономическая модель и описывались прелести игровой концепции, мы опустим (если вы вдруг пропустили подробности, опять же рекомендуем ознакомиться с интервью в февральском и мартовском номерах) и сразу перейдем к геймплению.

После онлайн-выставки на КРИ-2007, где под всевозможные MMOG была выделена целая секция, а лекции про онлайн следовали одна за другой, от КРИ-2008 ждали как минимум повторения «мерзлезонского балета». На деле же все получилось с точностью до наоборот. Онлайн был равномерно размазан по стендам, да и там запрятан в такие кулуары, что отыскать интересные проекты было непросто.

Сосланные в резервацию MMOG демонстрировались на самых мелких мониторах и порой на таких машинах, которые откровенно не тянули даже нетребовательные проекты, да и сами разработчики на вопрос: «А что тут у вас интересного показывают?» — старались сразу перейти к играм офлайновым. В итоге, как бы смешно это ни звучало в свете поголовной любви отечественных издателей к MMOG, единственным серьезным проектом, который был продемонстрирован на КРИ-2008 во всей красе, оказались «Аллоды онлайн». «Вся краса», правда, заключалась в маленьком зале, под завязку набитом журналистами, довольно долгом и нудном пересказе предистории игры (ее до презентации не знали только самые ленивые), в демонстрации тематического арта... Но под конец Nival Online все же расщедрился и показал кусочек геймплея. Весь нижеследующий текст — это, по сути, хроника наших наблюдений и размышлений по результатам таинства.



Эти голубоватые магические камни предохраняют аллоды от магической силы астрала.



✓ То самое дуликое канйское солнышко. Национальные мотивы во всей красе.

Действие началось на небольшом аллоде: в сени березок, возле потрескивающего костерка, главный герой (дама приятной наружности) собирает партию из нескольких персонажей, и ватага дружной гурьбой отправляется к краю аллода, где находится останков астрального корабля, курсирующего по маршруту «Аллод — канйская столица Новоград». В листьях щебечут птички, на пригорках зеленеет трава, покачиваются на легком ветру ромашки — ощущение, будто дело происходит не на заброшенном в астрале острове, а где-нибудь в смешанном лесу на Рязанищине. Обещанная атмосфера «русскости» и национальный колорит ярко просвечивают сквозь угловатые модели и бедноватую текстурную палитру (версию игры для презентации, судя по всему, собирали в условиях аврала).

Но вот на горизонте появляется край аллода, и картинка меняется. Небо темнеет, яркими молниями его пронизывают всполохи астрала. К каменному помосту величаво подплывает астральный галеон, партия перебирается по трапу на палубу, и корабль отчаливает — начинается самая настоящая астральная экскурсия. С одного борта ласково щурится пузатое канйское солнце — в мире «Аллодов онлайн» это не огромная звезда, а относительно небольшой объект, выполненный в виде щекастой мужской физиономии (стилизация под лик Ярыла из дохристианской эпохи), с обратной стороны находится женское лицо — это, все правильно, здешняя луна. С другого борта открывается совсем другой вид — там огибается огнем захваченная бандитами крепость, а перед бушующим раскинулось бескрайнее фиолетово-малиновое море мерцающего астрала.

Если на минутку отвлечься от красот окружающего мира (привыкшего к стандартному фэнтезийному оформлению игрового мира все эти национальные мотивы действительно в хорошем смысле слова ошарашивают), выходит, что поездка на общественном транспорте — занятие довольно скучное: поругать-то не дают! Однако на КРИ нас позабыли: захватчики крепости открыли по кораблю-автобусу огонь, и наши астральные туристы — маг, воин и священник — не успев отдохнуть от путешествия, ринулись наводить порядок.

Штурм крепости

Дело было так: громадная крепость о десяти башнях, каждая из которых не переставая плещется голубым магическим огнем. Отважная триада, ловко управляясь с осадными орудиями, одну за другой обстреливает башни. Бух! — бульжник врзается прямо промеж бойниц, обломки летят во все стороны, а оседающая пыль обнажает изуродованную стену. Через некоторое время в щитах появляются брешь, и из крепости устремляется орава накаченных мужиков в красных плащах и черных кожаных трусах. Вот вам и обещанные культурные референсы: триста спартацев собственной персоной. Маг щелкает пальцами, и импровизированная гвардия царя Леониды исчезает в облаке магического света. Бой

смотрится несколько сумбурно и аллопаво, видно, что спецэффекты не дорисованы, а персонажам не хватает анимации некоторых действий, но, в целом, происходящее на экране сильно напоминает сражения в **World of Warcraft** или **Guild Wars**, то есть выглядит как минимум неплохо.

А сражение тем временем вступает в завершающую фазу. На арене крепостного Коллизея неожиданно появляется жирный спонный тролль, хорошо знакомый всем аллодоманам. Интеллект зверюга не блещет, но партии приходится повозиться. Дело в том, что тролль подпитывается здоровьем противника, после каждого удара по любому герою он в буквальном смысле растет, да еще и сильнее становится. Воин кидается троллю под ноги, монстр, конечно, принимается музгизить его со всей своей монстринчьей дури, а в это время маг с безопасного расстояния расстреливает тролля файерболлами. Классическая схема боевки отработана: кровь во все стороны.

роны, поверженный монстр падает на землю. Занавес!



Разумеется, составить из увиденного фрагмента целостное впечатление об «Аллодах онлайн» невозможно. Нам, по сути, дали лишь взглянуть в замочную скважину, а для каких-то серьезных выводов необходимо хотя бы немного приоткрыть дверцу. Но, странное дело, те жалкие фрагменты из собранной на колечке промо-версии (со всеми ее торчащими полигонами, кривыми текстурами и хрипящим звуком, взятым словно бы из стандартных библиотек) оставляют неизмеримо более приятное впечатление, чем многочисленные срежиссированные и тщательно выверенные ролики других отечественных MMOG. «Аллоды онлайн» — первая российская MMORPG, которая даже через замочную скважину (искренне надеемся, что именно «даже», а не «потому что») смотрится более или менее по-взрослому. Игра, которую хочется сравнивать с западными проектами, а не сотавать поминутно на реалии отечественного онлайн-рынка, на отсутствие в наших разработках опыта ведения онлайн-проектов, недостатков финансирования и прочие девелоперские катаклизмы. ■

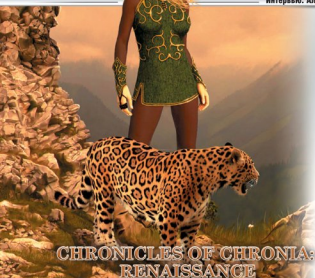


БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая российская MMORPG, про которую хочется говорить без поправек на «отечественный разлив». Да еще и с оригинальными геймтейнскими наворотами.

ПРОЦЕНТ
ГОТОВНОСТИ

40%



РАССКАЗЫВАЕТ АТТИЛА БЕКЕ ГЛАВНЫЙ ПРОГРАММИСТ И ДИЗАЙНЕР 3D MAGIC

- Жанр
MMORPG
- Издатель
Олестейтвет
- Разработчик
3D Magic
- Сайт игры
www.renaissance-mmorpg.com

ДАТА ВЫХОДА

2009-2010 годы

Об онлайн в целом

Еще лет пять назад MMO-рынок развивался настолько активно, что выйти на онлайн-ую арену мог практически любой желающий. Сегодня главные игроки определились, новичкам втиснуться очень сложно. Даже в Коре, где геймеры готовы переварить практически любую MMORPG, есть 8-10 компаний, которые держат 80% рынка.

Для начинающих разработчиков сейчас остался лишь один шанс по-настоящему выстрелиться со своей игрой — надо сделать что-то совершенно необычное, не стандартную MMORPG по канонам, а нечто революционное, что поставит жанр с ног на голову. Иначе не выжить: монстры вроде **Blizzard** и **NCsoft** порвут еще на подступах к релизу.

Мы это отлично поняли, еще когда только начинали работать над **Renaissance**. Пришло несколько месяцев подра (нас тогда в команде было 10 человек) заниматься одним

только анализом хитовых MMOG: мы внимательно изучали их недостатки, смотрели, что можно добавить без вреда для геймплея. Только после этого начали писать диалог и работать над концептом.

Молодые студии, которые сейчас пытаются сделать стандартную MMORPG в надежде, что она составит конкуренцию **World of Warcraft** или **Guild Wars**, меня, честно говоря, удивляют. Не те времена, поезд ушел — выбывать место под солнцем нужно было лет пять назад.

О средневековых порядках

В основу сеттинга мы положили антураж средневековой Европы, он прекрасно сочетается с MMORPG. Шестист лет назад получить дубинкой по голове можно было чуть ли не в каждой подворотне. Стоило случайно чихнуть не в ту сторону — и тебя тут же вызвали на дуэль. Вот вам и отличная модель для PvP.

В мире **Renaissance** — мы называем его Хрония (**Chronia**) — произошел глобальный природный катаклизм. Практически все крупные города были стерты с лица Земли, осталось лишь четыре столицы с населением более 100 тыс. человек. В деревнях же, где обитает большая часть жителей, царит полнейший хаос: отправившись в лавку за покупками, нельзя быть уверенным, что вернешься домой целым и невредимым.

Позтому все стараются перебраться жить в одну из столиц, это дает хоть какое-то ощущение безопасности. Обосновавшись в городе, жители (игроки) начинают его развивать — строить дома и замки, открывать магазины, объединяться в военные гильдии, чтобы защитить себя от захватчиков.

Об экономике

Помимо ролевой части, в **Renaissance** будет довольно много от экономической стратегии. Почти во всех современных MMORPG экономика, как бы ее ни расхваливали разработчики, крайне примитивная: крафтинг, рынки, натуральный обмен — честное слово, смешно. Мы же делаем ставку на нормальную экономическую модель, сродни той, что действует в реальной жизни.

В большинстве MMORPG невозможно наладить собственный бизнес. Хочешь стать торговцем, — прокачиваешь крафтинг — и тут выясняется, что NPC-торговцы задешили продают вещи, над которыми тебе нужно работать несколько часов. А если чего-то нет у NPC, то это всегда могут достать вонны.

В **Renaissance** экономика будет полностью в руках игроков. Никаких NPC-торговцев, никаких вещей, выпадающих из управляемых компьютером противников. Заполучить оружие можно только убив другого персонажа или купив его у крафтера.

О крафтинге

Крафт мы тоже максимально приближали к реальному производству. На стоимость вещи влияет не длина рецепта, а качество взятых материалов и умения крафтера. Рецепт — дело простое, в нем даже количество ресурсов будет указано приблизительно. Приведу простой пример: для изготовления меча нужно железо (минимум 10, максимум 50 единиц), свободные крафт-слоты (минимум 2, максимум 4) и определенный уровень умения «кузнец». Возьмите всего по максимуму или, наоборот, по минимуму — у вас все равно получится меч, но, конечно, разного качества. Кстати, если вы захотите сделать для меча красивую кожаную или деревянную рукоять, то придется либо прокачивать дополнительный навык «резчик по дереву/кости», либо искать человека, уже владеющего этой специальностью.

О слуховых аппаратах

Квестов, рейдов и прочей окопосложной мишуры в **Renaissance** будет относительно немного. Основа геймплея — экономика и PvP-сражения, сделанные по нашему фирменному рецепту. Специально для игры была разработана так называемая система «игрового слуха».

Предположим, по лесу крадется олень, на которого вышли поохотиться эльф (да-да, в средневековье у нас будут и эльфы, и гномы, и тролли) и человек. Кто быстрее услышит оленя? Эльф — ведь у него замечательный слух! А значит, в колонии или на ушки того, кто играет за эльфа, шорох оленьих шагов долетит раньше. Или, например, в том же лесу идут друг друга тролль и человек, аукань по VoIP (система передачи голоса по IP-сетям). Кому из них надо громче кричать в микрофон? Человеку. Ведь у тролля плохой слух, да еще и голос у человека слабее.

Мы используем множество различных звуковых фильтров, чтобы изменять речь игроков. Даже если за гнома будет играть ребенок, другие игроки услышат хриплый бас.

О финансовых проблемах

Странно подумать, сколько еще предстоит сделать, чтобы прорваться на MMOG-олимп. Игра вот-вот войдет в стадию альфа-тестирования, но до полноценного релиза еще года полтора-два. Главная проблема — инвестирование. Мы активно ищем спонсоров, но издатели как огня боятся чего-то нового в MMORPG: многие и рады бы дать денег, но опасаются, что столь нестандартная RPG с экономическим уклоном провалится. Делаем мы обычную MMORPG — деньги было бы найти во сто крат проще. ■



В **Renaissance**, чтобы обзавестись наутком, не надо ждать 40 уроков.



Моя вторая ЖИЗНЬ

TO DO (список):

- ~~Взять деньги~~
- ~~Взять деньги~~
- Отметить Рождество всегда 11.2
- Написать гильдии
- Подарить новый горшок Вани
- Собрать пати на Ивенте в жарко фукана





Онлайновые миры MMORPG часто называют жалким подражанием реальному миру, дескать, все в них усложнено, схематично, ненатурально. Однако драмы, которые там разыгрываются, по накалу и насыщенности вполне сравнимы со страстями, кипящими в обычной жизни. Вот только наружу долетают лишь отголоски этих историй. Чтобы проникнуться всем трагизмом ситуации, нужно знать подоплеку и последовательность развития событий в каждом случае, у большинства же игроков банально не хватает времени, чтобы разбираться во всех тонкостях. И вот тут на помощь придем мы.

Предательство века

Что? Любовное приключение, завершившееся грандиозным предательством

Где? На бескрайних космических просторах

Почему? Коварный заговор и его гениальная реализация

В апреле 2004 года к лидеру корпорации наемников **Guiding Hand Social Club (GHSC)** из **EVE Online** Иставану Шогатсу обратился таинственный клиент. GHSC к тому времени уже имела хорошую репутацию, путев по миру как минимум четыре мелкие конторы и превратив в космический мусор больше сотни кораблей, — такова уж работа наемников. Предложенное Иставану и его команде задание было весьма необычным. Незвестный посулил миллиард ISK (игровая валюта) за голову Мириал, главы **Ubiqua Seraph**, одной из крупнейших игровых корпораций. «Сделайте так, чтобы эта стерва и ее прихвостни страдали!» — потребовал клиент.

Наемники отлично понимали, что их небольшой флот при всем желании не сможет тягаться с армией Мириал, поэтому Шогатсу сразу решил, что действовать надо исподлоу, обходными путями. Неделя ушла у лидера наемников на составление плана действий, и, когда схема была полностью готова, началась внедрение. Участвуя в совместных операциях, выполняя приказы начальства, взаимодействие с другими пилотами, тайные агенты GHSC начали проникать в недра **Ubiqua Seraph**. Поступая в корпорацию на маленькие, ничего не значащие должности, они потихоньку росли по служебной лестнице, получали все более высокие ранги.

Приблизительно через полгода шпионы уже прочно обосновались на всех уровнях иерархии **Ubiqua Seraph**, а один из них — Аренис Ксэмдал — стал правой рукой Мириал. Что бы взорваться так высоко, хитрец воспользовался старым проверенным способом — соблазнил жертву, сыграв роль пылкого виртуального любовника. Мириал нарадоваться не могла таким преданным товарищам и даже не подозревала, что судный день близок.

18 апреля 2005 года Мириал решила странную пыль со своего уникального боевого корабля **Navy Apocalypse** стоимостью 10 млрд ISK (в то время колоссальные деньги) и совершил на нем экзотическую по владениям. Компания ей составил Аренис — он пилотировал второй боевой линкор, по классу очень близкий к **Navy Apocalypse**. Когда «возлюбленные» миновали прыжковые врата и оказались в системе Харас, на радаре появилось несколько красных точек. Это не сильно обеспокоило правитель-

ОНЛАЙН-ДРАМА

САМЫЕ ТРАГИЧНЫЕ MMORPG-ИСТОРИИ

нищу: пираты не представляли особой опасности для двух самых мощных боевых кораблей во вселенной EVE. Она спокойно пошла на обложение. И тут...

В тот самый момент, когда пиратские корабли подлетели на расстояние выстрела и Мириал уже собралась стереть их в порошок, с тыла на ее корабль неожиданно обрушился шквал огня. Бедняжка не могла поверить своим глазам: ее линкор атаковал самый, казалось бы, преданный соратник. Аренис присоединился к налетчикам и захлопнул ловушку!

В тот момент, когда корабль Мириал уже трещал по швам, агенты GHSC получили сигнал от своего предводителя и стали опустошать ангары и склады на станциях **Ubiqua Seraph**. Всего за несколько минут корпорация потеряла ценностей на общую сумму 20 млрд ISK. **Navy Apocalypse** также пустили в утиль, а вместе с ним и хозяйку, чья замороженная тушка была вскоре представлена заказчику.

Отчет Иставана Шогатсу на официальном форуме игры вызвал самые жаркие споры. Один восхищался тщательно спланированной диверсией, другие выражали презрение, ведь от действий наемников пострадали рядовые пилоты, не имевшие к грехам (да и были ли они, эти грехи?) Мириал никакого отношения.

Убийство в «Золотой вобле»

Что? Жестокая разборка со смертельным исходом

Где? На сходке матерых «линейщиков»

Почему? Давняя вражда двух игроков

Lineage 2 — одна из самых популярных в нашей стране MMORPG. На просторах мира Арден постоянно ведутся войны кланов и политические интриги, а некоторые из конфликтов настолько серьезные, что имеют вполне осязаемые, а иногда просто чудовищные последствия в реальном мире. Один из таких случаев, который закончился смертельным исходом и взбудоражил все LI-сообщество, произошел в январе 2007 года во время сходки клана **Inquisitors** в московском баре «Золотая вобла».

Место это уже давно стало традиционным для сходок «линейщиков»: именно здесь обсуждалась политика кланов, строились планы на будущее, решались сиюминутные задачи. В тот день кто-то узнал, что из Киева в Москву по делам приехал Андрей Пономаренко, известный в **Lineage 2** под ником DVP. В русском сообществе он считался своего рода легендой: именно Пономаренко завоевал титул героя официального сер-



Самые жесткие гильдии в MMORPG постоянно соревнуются друг с другом за право первыми убить новых боссов. Эта гонка нередко приводит к громким скандалам.

вера Теон и выпустил целую серию PvP-роликов, сорвавших кассу на YouTube. Хотя Андрей состоял в клане RedSquad, с которым соперничали «инквизиторы», его решили пригласить на тусовку.

DVP прибыл в самый разгар встречи и присоединился к вечеринке. В толпе он увидел немало приятелей, вот только среди посетителей бара оказался и заклятый враг Александра по прозвищу Штай, общение с которым на форумах часто заканчивалось взаимными оскорблениями. Когда все изрядно выпили, всплыли старые обиды, и разборки перешли на улицу. За нехорошие слова в сторону близких DVP Штай получил меткий удар в нос, и на этом бы все закончилось... но за сколаченного решил заступиться Саша Блескин, известный в игре как СВЕРХ.

По словам знакомых, Александр всегда всех пытался помирить и вообще был очень миролюбивым человеком. Подойдя к DVP, он объяснил киевлянину, что в гостях себя так не ведут, но герой Теона был не в том состоянии, чтобы слушать чьи-то наравоучения. Превратив нотацию ударом по лицу, он повалил Блескина на землю и стал пинать его ногами по голове. К тому времени, как подошла охрана, Александра было уже не спасти. С переломом черепа его доставили в больницу, где он пролежал три дня в коме, а затем скончался, так и не придя в сознание.

Визит в Москву закончился для Пономаренко судом, где ему дали 8 лет в колонии строгого режима и оштрафовали на 200 тыс. рублей в пользу родителей погибшего. Об этом случае написали многие газеты и журналы, и инцидент долгое время об-

суждался на форумах Lineage 2. Причем далеко не все осуждали убийцу. Для многих фанатов игры он по-прежнему оставался кумиром, некоторые даже выразили сожаление, что DVP отправился в тюрьму из-за «такого пустяка».

Фэнси, гроза PvP

Что? Праведное мщение PvP-серверу

Где? На полях сервера Sullon Zek

Почему? Чувство безмерной несправедливости и одиночества

В следующем году старичку EverQuest стукнет 10 лет. За это время по миру Норрат успели прогуляться десятки миллионов людей. Разумеется, различных казусов тоже было предостаточно, но самым знаменитым и запоминающимся событием в мире EQ, наверное, навсегда останется случай с бардом Фэнси.

В начале своей игровой карьеры Фэнси вместе с друзьями играл на PvE-сервере, но в один прекрасный момент приятели барда решили перейти на PvP-сервер Sullon Zek. Фэнси был категорически против: ему было хорошо и уютно в родном мире, прокачивать заново персонажа не хотелось, только вот как играть дальше, если почти вся гильдия умчалась на PvP-просторы? И тогда парню пришла в голову безумная идея. Раз Sullon Zek разрушил его дружбу и внес смуту в спокойную виртуальную жизнь, серверу нужно отомстить!

С тем же успехом можно мстить горе или небу, но Фэнси подобные тонкости нисколько не смущали. В тот же день он создал нового персонажа и встал на тропу войны. По правилам

PvP-сервера игроки не могли атаковать героя, если он не достиг 5-го уровня. Помня об этом ограничении, Фэнси прокачал своего барда до заветной планки и стал наведываться во все окрестные локации, собирать на себе монстров (в MMORPG это называется «паровоз») и натравливать их на ничего не подозревающих новичков и старожилов. Одной из особенностей барда была возможность развить сумасшедшую скорость бега с помощью специального умения. Игроки не могли наказать хулигана, а у монстров балла не хватало скорости, чтобы его догнать, поэтому они переключались на других персонажей, оказавшихся на пути. В итоге в Sullon Zek началось настоящий хаос. Умиляли даже прославленные герои Норрата: Фэнси с десятками, а иногда и сотнями монстров на хвосте не стеснялся забредать на огонек в высокоуровневые локации.

Слава о барде-убийце разползлась далеко за пределы Sullon Zek, многие писали петиции, а гейммастера толпой разводили руками — с точки зрения правил EverQuest Фэнси действовал вполне законно. Но возмездие должно было состояться: администрация Sony Online Entertainment решила наказать хулигана. Когда бард появлялся в игре и принимался за старое, гейммастера делали так, что он, спасаясь от погони, вдруг застревал на месте или рядом появлялся гигант, с одного удара отправлявший беднягу в нокаут. Какое-то время Фэнси продолжал упорно мстить серверу, но вмешательство администрации значительно усложнило его охоту. Через несколько месяцев он сдался, и все сообщество на Sullon Zek наконец вздохнуло с облегчением.

Нечестная игра

Что? Нечестная игра со стороны разработчиков

Где? В открытом космосе

Почему? Правду знают только разработчики, по официальной версии — один из девелоперов решил пошалить, пока другие были в отпуске

EVE Online — настоящий рассадник драм. В игре, где создаются и распадаются огромные альянсы, ведутся многолетние войны, форум расклен от флейма и интриг, почти модераторам только снится. Компании CCP удалось создать непревзойденную по глубине MMORPG, и все говорят о том, что авторы сами души не чают в своем творении. Но в семье, как говорится, не без уродца, и однажды разработчикам пришлось познать эту поговорку на собственной шкуре.

9 февраля 2007 года один из игроков EVE Online Кукуутсмен в своем блоге опубликовал доказательство того, что один из работников CCP воспользовался служебным положением и передал брату-полю альянсу Band of Brotherhood редкие чертежи. Так как войны альянсов и политика играют в EVE Online важнейшую роль, инцидент вызвал бурю негодования со стороны игроков. Для русских игроков эта новость вообще стала своеобразной красной тряпкой, так как многие члены русскоязычного Red Alliance уже давно подозревали разработчиков в нечестной игре.

Обвинения на сторону CCP посыпались со всех сторон. На официальном форуме модераторы не успевали удалять гневные топики, новость об этом разошлась по всем игровым порталам, многие даже стали предпринимать акции EVE Online. Заметь



Несколько лет назад, увидев толпу монстров на сервере Sullon Zek, бегущую тебе навстречу, можно было с уверенностью сказать — где-то рядом хихикает злодей Фэнси.



В то время, когда сотрудники CCP нянчились на нечестной игре, чертежи модулей второго технологического уровня (T2) можно было выиграть только в лотерею и стоили они несколько миллиардов ISK каждый. Неудивительно, что факт передачи вызвал такой ажиотаж.

присутствие компании уже не могла, и на главной странице сайта игрой появилось сообщение от руководства, что ведутся разбирательства, виновные будут наказаны. Оказалось, что описанный в блоге случай действительно произошел, — виновником оказался работник ССР с ником **T20**, передавший ценные документы альянсу в тот момент, когда все костяк команды разработчиков находился в отпуске. «EVE Online — наш ребенок, мы бы никогда не причинили ему подобных вред», — сказал в интервью журналистам один из создателей игры. Но авторитет компании был подорван.

Злосчастные чертежи изъяли, и, чтобы успокоить возбужденную толпу, представители ССР объявили о создании специального отдела, который стал контролировать работников компании, дабы не допустить подобного впрямь. Возглавил новый отдел хорошо известный EVE-сообществу гейлмейстер **Arkanon**. Чтобы вернуть доверие игроков, ССР даже решила на предоставление рядовым подписчикам определенной власти. В начале 2008 года начались выборы представителей «Консультативного звонка управления», которые могут периодически наведываться в офис компании, выступать посредниками между игроками и разработчиками, решать внутрисетевые проблемы и заниматься другими полезными делами. Претенденты на почетную должность выбираются самими игроками среди самых уважаемых ветеранов EVE Online.

Несмотря на то что случай с чертежами произошел больше года назад, сообщество по-прежнему относится подозрительно к любым сомнительным явлениям в игре. Например, ходят слухи, что у одного из альянсов есть секретное оружие «лагоденератор», с помощью которого можно создавать у противников чудовищные лаги и безболезненно расстреливать их корабли.

В моей смерти прошу винить EverQuest

Что? Огнестрельное пулевое ранение черепа

Где? Рядом с рабочим компьютером

Почему? Крушение всех виртуальных жизненных ценностей

В последнее время стало очень модно обсуждать игровую и интернет-зависимость. Про

подростков, которые из-за MMOG не выходят из дома месяцами, рассказывают по радио, про них пишут в газетах и показывают по телевидению. Но столь актуальной эта тема была далеко не всегда. Впервые о «новом виде наркомании» заговорили, когда по интернету разошлась история 21-летнего Шона Вули, пустившего себе пулю в лоб прямо во время очередного сеанса игры в **EverQuest**.

Дело было так. Шон крепко подсел на EverQuest еще в 2000 году. Все симптомы зависимости были налицо — парень сутки напролет проводил у монитора, игнорировал семью, не общался со сверстниками, даже с работы ушел. Когда у него не оказалось денег, чтобы заплатить за съемную квартиру, бедняге пришлось продать компьютер и вернуться домой к маме. Элизабет Вули знала о болезненном пристрастии сына и пыталась ему помочь. Даже нашла ему работу в ближайшей пиццерии. На несколько месяцев Шон вернулся в реальный мир, стал общаться с коллегами и зарабатывать достаточно денег, чтобы снова снять квартиру. Жизнь вроде как стала налаживаться. Но едва Вули купил новый компьютер, как все завертелось по-новому.

Активировав своего старого персонажа в EverQuest, Шон осознал, насколько сильно по нему скучал. С каждым днем он играл все больше, в конце концов он забросил работу в пиццерии, чтобы отлучаться от компьютера только на сон. Элизабет Вули позже рассказывала, что ее сын жаловался на депрессию и вообще чувствовал себя несчастным. Не потому, что не смог реализовать себя, а из-за виртуальной подруги, которая на все его приставания отвечала отказом. Последней

каплей для Шона стало предательство старого друга по игре, он украл у него кучу золота. «Зачем тогда жить?» — подумал Шон, купил на последние деньги пистолет и пустил себе пулю в висок. Когда мать решила провести сына, чтобы похвалить с Днем благодарения, то обнаружила его лежащим возле компьютера в луже крови. А на работающем мониторе виднелась красочная заставка, приглашающая исследовать увлекательный мир Норрат.

История Шона стала самой настоящей сенсацией. На страницах газет и новостных сайтов пестрела фотография матери Шона, держащей перед собой его портрет. Элизабет Вули решила, что ее материнский долг — возвать к обществу и донести до всех опасность злоупотребления компьютерными играми. «Это как любая другая зависимость. Вы или умираете, или скидите с ума, или завязываете», — твердила женщина. Конечно, нашлось немало людей, которые ее поддерживали.

Цепь губительных патчей

Что? Крах целой MMORPG
Где? A long time ago, in a galaxy far, far away...

Почему? Самоуверенность разработчиков, нежелание прислушиваться к мнению игрового сообщества

Сразу после выхода **Star Wars Galaxies** там началась самая настоящая гонка за право стать джедаям. Очень быстро стало понятно, что сделать это ой как непросто. Чтобы открыть слот Силы, игроки должны были прокатать пять профессий до уровня «Мастер», а затем правильно выбрать шестую профес-

сию. Поди угадай, какую именно, когда вариантов комбинаций несколько сотен! Как ни старались игроки падаваны, за два месяца никому из них так и не удалось приблизиться к мечте. Види нечеловеческие мучения пользователей, разработчики решили упростить задачу и ввели артефакт Холокрон. Он указывал, какая именно шестая профессия нужна для превращения в джедая. Но найти эту вещь было сложнее, чем отыскать иголку в стоге сена. — Холокрон выпадал из тушек лишь некоторых монстров и с издевательствами маленьким шансом.

Первый джедай появился 7 ноября 2003 года, и все узнали, что получение высшего звания — лишь начало настоящих мучений. Проклятивший нового героя приходилось с нуля, причем второе медленнее, чем обычно, а если джедай умирал, то свогичерно и бесповоротно. SWG-игроки разделились на два лагеря: одни пытались вырастить своего падавана, избегая нежелательных контактов и всячески шифруясь, другие открыли на служителей Света глобальные сафари. Скаль джедая отныне считался самым ценным трофеем. Несмотря на постоянные гонения и риски, количество джедаев потихонько росло: прокатившись до максимума, такой герой получал фантастическую боевую мощь. Рядовые игроки на их фоне казались хлюпиками, что только усиливало внутрисетевую конфронтацию.

Тернистый путь джедая был не единственной особенностью SWG, необычным был и крафтинг. Персонажи могли создавать уникальные вещи с характеристиками, сильно отличающимися от предметов, выпадающих из противников. Помимо этого, в игре был целый ряд про-



✓ Фотография матери Шона Вули, держащей в руках портрет сына, обошла весь интернет.



✓ В 2004 году стать джедаям в Star Wars Galaxies могли только те, кто удалил игру по 5-6 часов в сутки. Но уже год спустя любой новичок мог обрести Силу всего за месяц.

фессий, развивая которые можно было добиться неплохих успехов, вообще не беря в руки сетевой меч, — именно этим игра привлекала большинство людей. Но в 2005 году Sony вдруг посчитала, что если упростить геймплей и сделать его похожим на **World of Warcraft**, то это позволит привлечь больше подписчиков.

В апреле 2005-го вышел первый патч, кардинально меняющий игровой процесс, — **Combat Upgrade (CU)**. Разработчики полностью переработали крафт, боевую систему, переработали экипировку и обновили профессии. Зарекомендовавшая себя система навыков была заменена уровневой. Никто об этом не просил, никто этого не хотел, и официальный форум SWG захлебнулся требованиями вернуть все как было. Но фанаты игры даже не подозревали, что это только начало. В ноябре вышел еще один глобальный патч **New Game Enhancements (NGE)**, после которого джедай стал обычным классом, доступным в начале игры. Тысячи людей месяцами напролет качали своего персонажа, шли на всевозможные уловки, чтобы стать джедаем незаметно для других, и вдруг разом все их старания были перечеркнуты каким-то там патчем. Теперь любой новичок мог стать джедаем за месяц-полтора неспешной игры!

Что творилось на форумах SWG в первые недели после установки NGE — словами не передать. Десятки тысяч гневных сообщений, обвинений, требований откатить игру к более ранней версии... Но разработчики решили, что сообщество пошумит-пошумит и за успокоится. Свою ошибку они признали лишь несколько месяцев спустя, когда население игры сократилось более чем в два раза и стало понятно, что успешный при запуске проект буквально распадается по швам. Было предпринято несколько попыток вернуть геймплей к персонализированному виду и за счет этого вернуть людей, но в результате новые подписчики в SWG не приходили, зато стали появляться все новые новинки, успешно прикинувшие к аркадному геймплею New Game Enhancements.

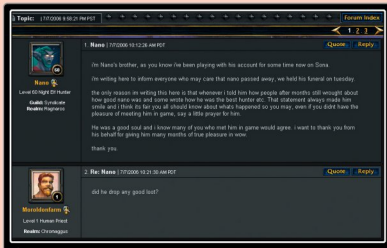
Провал Vanguard

Что? Попытка выдать бета-версию за полноценный релиз

Где? В фэнтезийном мире Vanguard: Saga of Heroes

Почему? Затягивание сроков и нежелание издатели в очередной раз переносить релиз

Черный юмор



Этот скриншот был сделан в самом начале дискуссии, рецензированной циничными комментариями Moroldonfarm's. Всего за день тоник превратился в ядовитый флейм.

Что? Очень черный юмор
Где? На официальном форуме World of Warcraft

Почему? Очевидные ассоциативные параллели

7 июля 2006 года на официальном форуме **World of Warcraft** появился драматичный пост от персонажа с ником **Nano**. Автор с грустью сообщил, что является братом владельца аккаунта и настоящий Nano скончался несколько днями ранее. «Некоторые считали, что он лучший охотник в игре, и эти слова всегда вызывали у него улыбку. Думаю, будет справедливо известить вас о том, что произошло. И даже если вы не знали Nano в игре, полюбите-те за него».

Первый ответ на это сообщение появился всего 9 минут спустя. Нет, это была не молитва и даже не слова утешения, а циничный вопрос: «С него упало что-то стоящее?» («Did he drop any good loot?») — заинтересовался некто **Moroldonfarm**. Как известно, в MMORPG после

смерти многие монстры оставляют возле своей тушки ценные трофеи, именно на это и нацелил автор злосчастного поста.

После этого на форуме развернулось обсуждение, занявшее (внимание!) несколько тысяч страниц. Люди разделились на два лагеря: одни всею осуждали циника, другие считали его пост чертовски забавным. Старый знакомый Nano напомнил всем, что погибший имел хорошее чувство юмора и сам бы оценил шутку. На что у оппозиции нашлись свои доводы.

К вечеру об этой скандальной дискуссии знало все WoW-сообщество, а благодаря информации на сайте **Digg.com** о ней заговорили даже далекие от MMORPG люди. Тысячи интернетчиков посчитали своим долгом поучаствовать в обсуждении горячей темы и высказать свое мнение. Но на каждом таком случае все не закончилось. С тех пор один раз, когда в Сети появлялась новость об очередном бедняге, испустившем дух за любимой игрой, кто-то обязательно спросит: «С него что-то упало?»

Vanguard: Saga of Heroes

— наверное, самая перспективная MMORPG, которая провалилась из-за того, что разработчик и издатель не смогли найти общий язык. Напомним кратко хронологию событий. В январе 2002 года один из ведущих дизайнеров и продюсеров **EverQuest** Брэд Макуэйд распрощался с **Sony Online Entertainment**, создал компанию **Sigil Games Online** и в поте лица начал трудиться над собственным проектом. Разработка требовала серьезных капиталовложений. Брэд обивал пороги многих издателей и в итоге договорился с **Microsoft**. Через два года издатель неожиданно для себя обнаружил, что игра еще крайне далека от релиза, и отказался финансировать

ее дальше. Брэд несколько месяцев искал нового спонсора и, видимо совсем отчаявшись, обратился к своему бывшему работодателю — **SOE**. Еще два года игра находилась в разработке, дата релиза отодвигалась более 10 раз, наконец, Sony надоел постоянный срыв сроков, и руководство компании в приказном порядке потребовало от **Sigil** выпустить игру.

Заявление о выходе Vanguard 30 января 2007 года стало настоящим шоком для бета-тестеров. Они-то прекрасно знали, что в нынешнем состоянии игра переполнена багами, на устранение которых нужно минимум полгода. Множество просьб отложить релиз в адрес **Sigil Games Online** и **SOE** ни к чему не

привели: выход игры, а точнее ее бета-версии, состоялся в определенный издателем срок.

О дальнейшем развитии событий мы уже не раз писали на страницах «Игромании». Сначала Vanguard собрала около миллиона пользователей, а затем, всего за месяц, 70% аудитории, сообразив, что им подсадили, покинули игру. **Sigil** была пущена с молотка — за смехотворную сумму ее приобрела все та же **SOE**. С момента релиза прошло уже больше года, а издатель до сих пор продолжает латать баги в Vanguard. Проект явно идет на поправку, вот только толку от этого немного — люди уже разочаровались в игре и возвращаться в Vanguard, судя по всему, не собираются. ■

ИНТЕРНЕТ СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

РЕДИСКОВЫЕ ГОНКИ ОНЛАЙНА

Два безумных француза, точнее художник-француз Жан-Пьер Каде и инженер-француз Жан-Пьер Мандон, организовали, наверное, самое безбашенное веб-мероприятие. С их легкой руки в интернете в ближайшее время стартует самое настоящее редисочное соревнование. Лучшим огородникам мира придется выращивать редиску (да-да, ту самую, красную с хвостиком) исключительно через онлайн. Эдакий вегетарианский тамагочи.

Специально для этих целей Жан-Пьер разработал электронную теплицу с управляемой через интернет рукой-манипулятором. В первом, отборочном туре соревнований будут найдены лучшие огородники из нескольких стран (этот тур будет проходить в офлайне), всего 6 человек. Им будет выдан доступ к онлайн-системе управления парником. У каждого будет всего несколько минут в день, чтобы получить доступ к культиватору. Для начала нужно будет правильно удобрить землю, вырыть электронную редиску лунку (весь процесс будет транслироваться через веб-камеры в Мировую паутину), посадить туда семя редиски, а дальше ежедневно поливать его, настраивать освещение, вовремя добавлять удобрения, пропалывать сорняки...

Через 21 день редисковый роддом будет вскрыт, овощи выкопаны, тщательно измерены и взвешены, после чего объявят победителя и как-то его наградят (призы пока не названы, организаторы делают ставку на сам процесс, а не на награды).

Проследить за этим мероприятием можно на сайте www.jardiland.org (назван так в честь крупнейшей французской торговой сети, вроде нашей «Сад и огород»). Пока доступна только регистрация, но к моменту, когда журнал поступит в продажу, веб-трансляция, скорее всего, уже начнется.

ПАРОЛЬ? ОТЗЫВ!

Ежемесячно десятки аналитических агентств проводят сотни, а иногда и тысячи очень серьезных, кому-то крайне необходимых исследований. Какая только статистика не собирается. Процентное распределение интернетчиков по возрастным группам, скорость связи, платежеспособность, посещаемость различных сайтов... К сожалению, интересных и познавательных сведений там бывает крайне мало.

А вот исследование, проведенное компанией **Accenture**, на фоне всего этого потока чисел смотрится крайне свежо и необычно. Специалисты **Accenture** решили выяснить, насколько хорошо пользователи из разных стран (для начала выборку делали только среди жителей США и Великобритании) за-

поминают пароли от почтовых ящиков, форумов и различных платежных систем.

Оказалось, что память у жителей Туманного Альбиона куда лучше, чем у янки. Около 70% англичан прекрасно помнят все свои пароли наизусть, даже если их больше десяти. При этом британцы не так уж часто дублируют пароли для разных сервисов, стараются придумывать новые. У американцев же дела обстоят значительно хуже. Пароли помнят менее 50% интернетчиков, из них только 80% записывают их на бумажке или в текстовом файле. Зато почти все дублируют пароли на 5-6 разных сервисах. Иными словами, стоит среднестатистическому американцу забыть (а это, как выяснилось, запросто) или не записать (с этим тоже никакие проблемы) пароль, как он лишится доступа разом к нескольким форумам или почтовым ящикам.

Специалисты **Accenture** сравнили полученные данные с нагрузкой на различные службы поддержки и сделали довольно забавный вывод. Если бы американские интернетчики обладали такой же памятью на пароли, как и британцы, то штат техподдержки многих компаний можно было бы сократить примерно на четверть.

У англичан, правда, есть другая проблема: они слишком доверчивы. На прошедшей недавно в Лондоне выставке **Infosecurity Europe** был проведен довольно забавный эксперимент. Многим желающим предлагалось сообщить пароль к почтовому ящику или PIN от мобильного в обмен на... шоколадку. Исследователи подбегали к человеку, просили его заполнить анкету (одним из пунктов которой как раз и был пароль или PIN) и выдавали взамен маленький шоколадный батончик. Женщины оказались куда большими сладкоежками: променять конфиденциальную информацию на сладкое согласилось более 60% дам и лишь 25% мужчин.

Жаль, что исследование не проводили в России. Аналитики были бы весьма удивлены, что многие интернетчики у нас не только стараются запоминать свои пароли, но и хранят по 3-4 копии на сменных носителях, в качестве шифрующей их, да и сами пароли изобретают по всем правилам криптографии. Неудивительно, что именно на Россию приходится более 50% скачиваний с пиратских серверов программ-шифровальщиков паролей.

COPY/PASTE/PRISON

В большинстве западных стран система мониторинга за веб-информацией давно отработана. Информационные агентства могут отслеживать, куда утекают их статьи и новости, своевременно вылавливать за ширку злобных копиистов и подавать против них судебные иски. В рунете же пока царит полная информационная вакхан-



лия. Зачастую даже авторы крупных новостных порталов не гнушаются заимствовать тексты с других сайтов, не утруждая себя тем, чтобы поменять местами слова в предложениях. Что уж говорить про ридовых блогеров. До смешного доходит: сначала за чашечкой кофе читаешь по пять раз один и те же новости на крупных информационных сайтах, а потом еще раз 3-4 — в ленте друзей (в самом по себе цитирование новостей ничего плохого нет; плохо, что многие пытаются выдать эти новости за свои собственные материалы).

Впрочем, ситуация начинает потихонечку выправляться. Ведущие отечественные СМИ (среди которых «Интерфакс», ВГТРК, «Коммерсант», «РИА Новости») подписали договор о борьбе с нарушениями авторских прав. Дело в том, что законодательная база для борьбы с плагатчиками в России существует уже довольно давно, вот только мало кто ее использует по прямому назначению. Теперь появились небольшие шансы, что объем копиаста хоть немного уменьшится. Разумеется, связываться с блогерами и владельцами небольших сайтов вряд ли кто-то будет, но с крупных порталов украденные новости, скорее всего, пропадут.

БЕЗУДЕРЖНЫЙ РОСТ



Каждый интернетчик хоть раз, но задумывался о том, сколько всего сайтов в Сети и с какой скоростью разрастается этот информационный гигант. А меж тем (по данным агентства **Netcraft**) на апрель этого

года в интернете было зарегистрировано более 166 млн доменов второго уровня, правда, регулярно обновляется лишь треть. Если же считать до сайты еще и домены третьего уровня (к которым относятся, например, все отдельные дневники блог-серверов вроде **LiveJournal**), то это число можно смело увеличивать как минимум втрое.

Темпы роста тоже впечатляют. В месяц число сайтов увеличивается приблизительно на 2 млн. То есть на 60 тыс. в день (блоги вообще безумствуют, увеличивая свою численность в сутки на 1 млн, но поскольку это домены третьего уровня, давайте их все же не считать). Самое страшное состоит в том, что чуть ли не половина этих сайтов (по данным компании **Sophos** — около 23 тыс. в сутки) приходится на разного рода спам-сервисы, так называемые дореи.

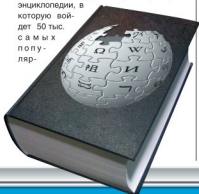
Чтобы окончательно прочувствовать масштаб, очень интересно пересчитать, сколько сайтов появляется за минуту или даже за секунду. В минуту на свет рождается около 40 сайтов, то есть 1 сайт за полторы секунды (для сравнения — каждую секунду на планете рождается по 7-8 человек). А вот умирают сайты пока значительно реже, чем люди. В среднем за сутки закрывается не более 200-300 сайтов, а вот люди гибнут с частотой 3-5 человек в секунду (ужасающая скорость, если подумать).

Кстати, если анализировать рождаемость/смертность сайтов в интернете с точки зрения социологии и эволюционистки (высокая рождаемость, крайне низкая, да еще и сезонная смертность — регистраторы обмывают неоплаченную регистрацию для тысяч доменов одновременно), то получится идеально точная модель роста примитивных грибов (например, дрожжей) на питательной среде. Причем в том момент, когда лица и место еще не закончились. Типичный экспоненциальный рост.

Место для сайтов, правда, вряд ли когда-нибудь закончится (подключать пару тысяч новых серверов ежемесячно для хостеров не проблема), а вот лица — то есть мы с вами, интернетчики — рано или поздно иссякнет. Хотя человечество растет в числе несколько быстрее, чем Сеть, но только интернетизация пока сильно запаздывает.

БУМАЖНАЯ «ВИКИПЕДИЯ»

«Википедия», самая большая и популярная энциклопедия мира, начинает потихоньку перебираться из онлайн в реальную жизнь. Немецкий издательский дом **Random House** планирует к началу сентября этого года выпустить бумажную версию энциклопедии, в которую войдет 50 тыс. самых популярных.



Это важно знать



■ Вы наверняка когда-нибудь задавались вопросом, где концентрация интернет-пользователей самая высокая. Многие считают, что в США, кому-то лидером видится Корея, на самом же деле по интернетизации лидирует Исландия (88% населения выходит в интернет каждый день), на втором месте прочно обосновалась Финляндия (81%), а замыкает тройку лидеров Норвегия (76%).



■ Китай обогнал США по абсолютному числу интернетчиков и выбился на первое место. Число пользователей Мировой паутины в апреле-мае этого года в Поднебесной превысило 221 млн (!) человек. По отношению к общему числу жителей это всего 16% (среднеевропейский уровень — 20%), но цифра все равно впечатляет.



■ В Сети сейчас настоящий бум троянов, внедренных в HTML-код различных сайтов. С осени прошлого 2007-го по апрель текущего года число таких троянов выросло в 4 раза. Вовозможные патчи, заплатки и прочие способы борьбы уже не спасают: разработчики браузеров банально не успевают отслеживать все версии вирусов и блокировать их. Да и пользователи, если честно, работают на благо хакеров: регулярно обновляют свои браузеры менее 20% интернетчиков.



■ Какой сервис является самым популярным в рунете? Мнения специалистов разделились. Например, компания **TNS Gallup** назвала самым посещаемым портал **Mail.ru** — ежедневно туда заходит 5,85 млн человек. На эту «новость» незамедлительно отреагировал «Яндекс», заявив, что на его службы ежедневно заходит свыше 8 млн человек.

ных статей из германского сектора «Вики». Как издатели собираются обходить закон об авторском праве, пока не совсем понятно, ведь как бы тщательно не модерировались публикации, добавленные пользователями, а куски копия-текста попадают в вики-материалы регулярно. Но если все пройдет гладко и на **Random House** не обрушатся сотни исков из-за нарушения авторского права, то стоит ожидать выхода бумажной «Википедии» и в других странах.

АТАКУЮЩАЯ ФАЛАНГА

Один из самых распространенных способов, применяемых хакерами для обрушения сайтов, это DDoS-атака. Смысл ее в том, что на сервер обрушивается огромный поток запросов или сообщений (если речь идет о почтовом сервере), генерируемых бот-сетью. В какой-то момент сервер перестает справляться с нагрузкой и повисает.

Специалисты по информационной защите из Вашингтонского университета США предложили абсолютно новый метод борьбы с DDoS-атаками, который, возможно, полностью решит эту проблему в ближайшие 4-5 лет. Идея предельно проста: между основным сервером (на нем расположен сайт) и «внешним миром» (интернетом) необходимо поставить еще один сервер, выступающий в роли передатчика. В момент начала хакерской атаки сервер-передатчик принимает на себя часть нагрузки, если же атака становится слишком мощной, то он просто выделяется в отдельный блок и перестает передавать сигнал на основной сервер. Как ящерица отбрасывает свой хвост, чтобы не быть съеденной, так и данная система будет отбрасывать защитные сервера, подверженные массовой DDoS-атаке.

Помимо этого **Phalanx** (а именно так называется экспериментальная защитная группа серверов, разработанная учеными) в самом ближайшем будущем научат проводить контроль за каждым интернет-запросом, чтобы пресекать DDoS-атаки на корню. Иными словами, в момент, когда с вашего компьютера поступает сигнал на подключение к удаленному веб-серверу, **Phalanx** в ответ не сразу выдает «добро на посадку», а сначала задает вашему компьютеру небольшую вычислительную задачу, на выполнение которой нужно 2-3 секунды. Для обычного пользователя такая задержка неощутима, а вот компьютер хакера (на нем за секунду может генерироваться несколько десятков тысяч запросов) такая проверка банально повиснет — на нем за секунду может генерироваться несколько десятков тысяч запросов.

Несмотря на то что до внедрения системы, подобных **Phalanx**, в массовое производство еще далеко, специалисты уже поднимают над усовершенствованием защиты. Они хотят сделать каждый модуль защитного сервера еще и самостоятельной атакующей единицей, которая в ответ на хакерскую атаку сама будет генерировать тысячи запросов, направленных на хакерскую бот-сеть.





ДВИЖОК ДЛЯ БЛОГА

Популярность блогов год от года растет: каждый интернетчик старается завести себе онлайн-дневник и поведать всему миру о проблемах кормления своей кошки Муси, рассказать о полугайчке Кеше, настрочить подробный отчет (разумеется, с фотографией) о том, как на выходных он с друзьями выезжал на шашлыки. Самый простейший вариант — сделать блог на базе зарекомендовавших себя сервисов вроде LiveJournal, однако не всех устраивает эргономика подобного рода сайтов и невозможность изменять дизайн и структуру страничек по своему усмотрению. В этом случае стоит задуматься о создании онлайн-дневника на базе CMS (то есть движка для сайтов).

Теоретически блог можно сделать с помощью абсолютно любого движка, но одному богу известно, сколько вы промучаетесь, если будете использовать CMS, заточенный, допустим, под новостные ресурсы. Мы протестировали четыре самых, на наш взгляд, удобных блог-движков, разобрались во всех их плюсах и минусах, выявили особенности и теперь готовы поделиться с вами полученными наблюдениями.

WordPress: движок-универсал

Официальный сайт: www.wordpress.org
Сайт русской поддержки:
www.myswordpress.ru

WordPress — один из самых совершенных и популярных блог-движков с открытым исходным кодом (распространяется по лицензии GNU GPL), система на все случаи жизни. На его основе функционируют десятки тысяч онлайн-дневников. WordPress отлично подходит как для создания индивидуальных блогов с уникальным дизайном, так и для развешивания мощных новостных порталов.

Базовый набор модулей включает в себя следующие компоненты: новостную ленту, архив сообщений, каталог ссылок, блог рубрик, а также простенький, но очень быстрый поисковик по сайту. В WordPress реализована поддержка всех современных веб-стандартов, например, он отлично справляется с обработкой XHTML-документов и позволяет использовать каскадные таблицы стилей (CSS).

Установка системы производится всего в четыре этапа: создается база данных, загружаются все файлы на сервер, устанавливается движок (установщик очень удобный и быстрый), настраиваются скрипты. Еще один деовод в пользу WordPress — легкость разработки и подключения к системе новых тем оформления (шаблонов) и плагинов, а также обилие в Сети различных пользовательских дополнений (тысячи скинов, несколько спам-фильтров, генераторы карты сайта, ускорители, плагины для добавления подкастов и так далее). Помимо всего прочего, нам очень понравилось, что WordPress легко русифицировать и подключить к нему RSS-ленту.

Блог на WordPress настраивается через удобную панель управления. Если вы заглянете в местный админ-центр, то увидите, что все параметры системы распределены по вкладкам, а не хаотично разбросаны по экрану (увы, этой болезнью до сих пор страдают очень многие CMS). Скажем, главные системные функции прописались на вкладке

Настройки, пользовательские и системные опции сосредоточились в блоке Плагины, а инструменты для написания текстовых заметок — во вкладке Написать. Что касается документации по работе с WordPress, то в интернете можно найти не один десяток сайтов, форумов и дневников, где собрана исчерпывающая информация по установке, настройке, эксплуатации и модификации движка.

Каких-либо серьезных недостатков при тестировании WordPress мы не обнаружили. Интернет-дневники, сделанные на данном движке, загружаются буквально за 1-3 секунды, отличаются приятным дизайном и совсем не сбоят.

ОЦЕНКИ «МАНИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

Movable Type: мистер тяжеловес

Официальный сайт:
www.movabletype.com
Сайт русской поддержки:
www.movable-type.ru

Movable Type считается одним из старейших и наиболее надежных блог-движков, он совмещает в себе все необходимые функции для создания онлайн-дневников. Разработка системы стартовала в далеком 2001 году, первая версия Movable Type уви-

дела свет 8 октября 2001 года. Почти сразу после релиза движок завоевал бешеную популярность среди интернетчиков. На тот момент это был единственная CMS, с помощью которой можно было в считанные секунды создавать текстовые заметки, прикреплять к ним фотографии, организовывать сообщества и обмениваться личными сообщениями. При этом поддерживалась смена тем оформления (в один клик), а странички

сайта грузились прямо-таки с фантастической скоростью.

Казалось, что еще нужно для счастья? Однако справедливости ради стоит отметить, что до недавнего времени Movable Type распространялся исключительно на платной основе и был многим явно не по карману. И вот настал тот знаменательный день и час, когда разработчики приняли решение о переводе движка на некоммерческие рельсы. Совсем недавно на официальном сайте появилась бесплатная версия движка.

Функционально система практически не отличается от WordPress. Здесь есть удобный редактор текстовых сообщений, лента новостей (записей), поддержка пользовательских аватаров, категории ссылок/статей/новостей, полный контроль конфиденциальности, поиск и возможность подключения сторонних плагинов (в том числе языковых модулей). Установка тоже непростая: почти все за вас сделает веб-инсталлятор.

Главный козырь Movable Type — гибкая система генерации веб-страниц: движок позволяет создавать документы на вичнестере, а потом заливать их на сайт, но никто не мешает вам генерировать странички прямо в онлайн. В Movable Type интегрирован модуль Memcached для снижения нагрузки на базы данных, поэтому движок способен выдерживать любой наплыв пользователей — от нескольких сотен до десятков тысяч в сутки (и это при условии, что каждый из них зарегистрирован в блоге).

Из других особенностей системы — наличие хорошо отлаженного механизма фильтрации и комментариев ко всем мате-



WordPress отлично подходит для построения красивых онлайн-дневников со сложной архитектурой.

риалом на сайте, поддержка нескольких типов баз данных (MySQL, Berkeley DB, PostgreSQL и SQLite), подкаст-ленты, опция предпросмотра стилей. Кстати, на Movable Type можно сделать не просто одностраничный блог, но и развернуть целый сервис в духе LJ. Да, чуть не забыли: Movable Type написан на Perl, поэтому будет работать только на хостингах с поддержкой данного языка программирования.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

InTerra Blog Machine: перегнать во всем

Официальный сайт (он же сайт русской поддержки): <http://npj.dull.ru/interra>

InTerra Blog Machine — достаточно необычный движок, созданный и активно продаваемый нашим соотечественником Алексеем Куликовым. Достоянная альтернатива зарубежным разработкам Movable Type и WordPress. Быстрый, гибкий, удобный и, что самое главное, надежный (взломать движок очень сложно). Чтобы протестировать InTerra Blog Machine, достаточно скопировать все файлы CMS на сервер, установить права доступа на каталоги `common` и `templates_c`, набрав в командной строке браузера адрес сайта, который указывает на папку с движком, и следовать логичным инструкциям по настройке системы на чистейшем русском языке. Так что установить движок под силу даже новичку, до этого никогда не занимавшемуся созданием сайтов.

При создании блог-платформы автор руководствовался крайне оригинальным принципом — 80/20. По мнению Алексея Куликова, 80% пользователей используют только 20% функционала любой CMS. В блогговом движке InTerra Blog Machine эти самые 20% (основные инструменты) отточены до совершенства. Смотрите сами. Пользователи могут публиковать в своем дневнике текстовые заметки (с помощью мощного текстового редактора), добавлять комментарии и ключевые слова к выбранному записям на сайте, прикреплять файлы к отправляемым

сообщениями и даже транслировать свои посты в LiveJournal и обратно. Но это далеко не все особенности движка. В InTerra предусмотрена поддержка RSS, а также присутствует замечательная система защиты от спама — движок автоматически распознает и отсекает рекламные сообщения. Подключение новых плагинов и тем оформления производится по упрощенной схеме с помощью интегрированного шаблонизатора Smarty.

InTerra Blog Machine неприхотлив к ресурсам системы (по минимуму загружает серверные базы данных — для создания страницы используется в среднем 3-4 SQL-запроса), обновляет странички только в случае необходимости (например, при появлении новых записей), что позволяет свести к минимуму обращения к СУБД MySQL и сэкономить драгоценный трафик пользователей. Даже на сильно загруженных бесплатных хостингах CMS открываются всего за 1-2 секунды. По словам автора, движок будет работать даже в том случае, если у провайдера упадет база данных.

Впрочем, не обошлось без накладок. В InTerra Blog Machine нет панели администрирования, все функции управления вживлены в основной интерфейс. И все же, несмотря на полное отсутствие админ-центра, InTerra Blog Machine остается одним из самых удобных и компактных движков для построения веб-дневников. Его используют не только рядовые интернетчики, но и компании (для ведения корпоративных блогов).

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

2z-project: два в одном

Официальный сайт (он же сайт русской поддержки): <http://2z-project.ru>

Последний участник нашего обзора — довольно простенький движок 2z project CMS ориентирована не только на создание блогов, но и на развертывание сложных информационных порталов (с галереями, файловыми архивами и прочими наворотами). Дизайн у движка очень простой, за счет этого он очень быстро работает, установка занимает считан-

ные минуты, при этом 2z project весьма стабилен (во время нашей проверки он выдержал довольно мощную DDoS-атаку).

По возможностям движок не уступает таким CMS, как e107 или, например, Seditio. Новостная лента, файловый архив, рейтинг статей, модуль флуд-контроля, поддержка современной технологии AJAX (система перестраивает не всю страничку, а лишь область, в которой работает пользователь), мощный поисковый движок, встроенные плагины для работы с изображениями, многопользовательский интерфейс... Все здесь выполнено на уровне коммерческих разработок. Кстати, названия всех списков, полей, кнопочек и других компонентов полностью на русском языке.

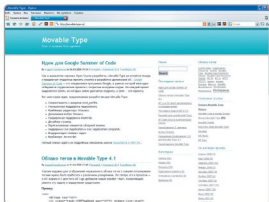
Из разряда «мелочь, но приятно»: движок поддерживает анимированные смайлики, есть счетчик символов (чтобы не писать слишком большие посты) и модуль для восстановления забытого пароля, при необходимости можно воспользоваться специальным экспортером RSS-новостей и удобным файловым менеджером (для прикрепления к постам картинок и других файлов). Если вы размещаете свой блог на бесплатном хостинге, то все странички для экономии места можно заархивировать.

Единственно, к чему можно придраться: в Сети очень немного тем оформления и толковых плагинов, расширяющих возможности движка, система достаточно молодая и еще не успела обрести дополнениями.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- Легкость установки: ██████████
- Простота использования: ██████████
- Удобство работы: ██████████
- Функционал: ██████████
- Надежность: ██████████

Если вы хотите создать по-настоящему мощный и красивый веб-дневник, обязательно присмотритесь к наиболее современным на сегодняшний день системам WordPress и Movable Type. Любите ставить творческие эксперименты, почитаете простоту и минимализм? Попробуйте 2z-project — шустрый движок с огромным потенциалом. Ну и, наконец, отечественная разработка InTerra Blog Machine подойдет всем, кто использует сильно загруженные хостинги. ■



✓ Пример текстового блога, созданного на основе движка Movable Type.



✓ InTerra Blog Machine любит прежде всего то, что он практически не нагружает сервер и базы данных.

Алексей Макаренко

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествующие по которым можно часами.

Бумажный Mammoth Tank

www.candcpapercraft.blogspot.com



Command & Conquer Papercraft — совершенно уникальный блог.

Его автор создает бумажные модели техники из игр серии C&C. Теперь любой желающий может скачать выкройку (бумажный чертеж для вырезания и склеивания) и сделать по ней очень точную бумажную копию Scud Launcher, Overlord Tank или даже Mammoth Tank. Только будьте готовы к трудностям: линейки сгиба на каждом чертеже очень много (за счет этого модели получаются рельефными), так что с первого раза может и не сложиться. У нас, например, TOS-1 Buriatno вышел как надо только с третьей попытки.

Онлайнный «Фотошоп»



www.photoshop.com/express

На фоне творящегося в Сети безудержного бума бурно разрастаются различные фотокрафиле (типа Photofile.Ru), чтобы интернетчики могли подружиться с их фотографиями в свои блоги, и онлайн-редакторы изображений, чтобы для банального исправления эффекта красных глаз не пришлось покупать полную версию «Фотошопа». Развитие таких сервисов вполне логично, удивительно другое — крайне мало кто пытается совершить следующий логический шаг и объединить фотобанк с редактором.

Относительно недавно в нужном направлении двинулась служба Picnik.com, но получилось у них как-то без огонька: очень уж мало инструментов для обработки фотографий. А вот у Adobe с ее новаторским сайтом Photoshop Express, похоже, все вышло как надо: отличное фотокрафиле, к которому прикручены все основные функции «Фотошопа». Не только базовые повороты, кропы и блеры, но и изменение баланса белого, цветокоррекция, регулировка насыщенности и прочие полез-

ные прилады. Пожалуй, единственный недостаток состоит в том, что все это великолепие работает на флэше и при слабом интернете здорово подтормаживает.

Рай для гика

www.thinkgeek.com



Интернет-магазин **Think Geek** — самый настоящий рай для игроков, гиков и гаджет-диктов, то есть для всех, кто пошаманит на компьютерных играх, технологиях и различного рода цифровых девайсах (гаджетах). Задский LeFutur для компьютерщиков.



На виртуальных полках можно запросто отыскать совершенно удивительные вещи. Кожаные моделики героев «Звездных войн» и прыгающих USB-собак, шпильки микрокамеры и USB-холодильники (в такой как раз помещается банка кока-колы). Встречаются и совсем уж безумные изобретения вроде USB-хаба, выполненного в виде мотоциклетного двигателя: если нажать на рычажок, то хаб начинает трестись и рычать, как самый настоящий мотор. Удержаться и не купить что-нибудь необычное совершенно невозможно. Доставка занимает от недели до месяца, да, поверьте, оно того стоит.

Кстати, маленькая ссылка вдогонку. В интернет-магазине ножей и кинжалов **Blade Finder** (www.bladefinder.com) можно заказать точные копии мечей персонажей различных аниме-сериалов и файтингов типа *King of Fighters* и *Fatal Fury*.

Экскурс по городам



www.360cities.net

За чашечкой кофе посетить Прагу, на десятиминутный рабочий перерыв выбраться в Токио, перед сном прогуляться по улочкам Парижа. И для всего этого совсем не нужно быть «джампером», достаточно зайти на 360cities.net и выбрать город, в котором хочется побывать. Главные достопримечательности сняты в режиме 360-градусной панорамы, аккуратно склеены и закольцованы так, что их можно вращать при помощи мышки. Создается ощущение, что ты на самом деле стоишь где-нибудь на Монмартре или на Красной площади и осматриваешься по сторонам.

Бесплатные SMS-ки



<http://smste.ru>

Сайт, который должен быть в закладках у любого владельца мобильника. По сути, **Smste.ru** — единственный на сегодняшний день сервер рунета, без каких-либо ошибок и опозданий передающий SMS-ки из веба на номера любых российских и украинских сотовых операторов. Двухкопеечный дизайн с лихвой компенсируется эргономичной и функциональностью.

В контакте!

<http://vkontakte.ru>

Несмотря на широчайший выбор различных социальных сетей, весь рунет распался на два лагеря. Взрослая аудитория поселилась в «Одноклассниках.ru», молодежь же с ее извечной тьмой ко всему необычному и беззастенчивому окулировала социалку «В контакте». Здесь можно не только искать одноклассников и сокурсников, но и знакомиться, договариваться о встречах, создавать группы по интересам. Есть серьезные сообщества вроде «Клуба владельцев Nokia», но основную массу составляют увеселительные объединения типа «Клуб тех, кто когда в туалет заходит и делает нечего совсем, то садится и читает состав баллончика с освежителем воздуха» или «Группа людей, которых тянет жарить во время ответственного мероприятия».

В общем, побегу Facebook.com (а «В контакте» является клоном именно этой западной социальной сети) отлично укоренился в рунете и активно отвоевывает жизненное пространство не только у других социальных сетей, но и у многочисленных серверов знакомств вроде Mamba.ru.

ФЛЭШ

И Г Р Ы



Надежда Недова

На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Всегда работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести его краткое описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в УТ 2004, есть скриншоты и схемы движения»).

Обратите внимание, мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Посади меня в мешок!



www.gameshot.org/?id=1677

Orphan Feast, наверное, один из самых красочных и захватывающих флэш-платформеров, вот только сюжет у игры, мягко говоря, необычный. Жуткий маньяк-каннибал выходит на улицы Лондона, чтобы победить маленькими детишками, а заодно собрать немного про запас — для будущих трапез. Добропорядочные граждане и служители закона, конечно, попытаются вам помешать, но что они могут против удара стальной тростью и оглушающего нокаута пыльным мешком (в котором визжит уже пойманная ребятня). Жертвы маньяка, кстати, тоже не лыком шиты: они так и норовят цапнуть в ногу, больно ударить в пах и закидать гнилыми яблоками и ржавыми консервными банками. В общем, если бы ESRB вздумала выставлять рейтинги флэш-играм, то у **Orphan Feast** были бы все шансы заполучить максимум «черных меток».

Найди звезду



www.nekogames.jp/mt/2007/05/post_16.html

Один из верных признаков гениальности — умение создать шедевр на основе банальной, абсолютно примитивной идеи. У автора флэш-игры **Hoshi Saga** получилось

сделать самого настоящего «убийцу офисов» буквально из ничего. 36 экранов, на каждом из которых нужно отыскать или создать всего одну звезду, и 36 уникальных, невероятных, поражающих способов добиться результата. Кстати, вторая часть игры проживает по адресу www.nekogames.jp/mt/2007/09/2.html.

Голубиная атака



www.addictinggames.com/damnbirds.html

Если бы памятки могли двигаться, то первым делом они бы запаслись хорошей двустволкой и отомстили бы голубям за все те жидкие обиды, которые пернатые бестии изливают на них 365 дней в году. В игре **Damn Birds** у одного памятника такая возможность появилась, вот только и птицы из затяжной осады перешли в стремительное наступление. На начальных уровнях бронзового гиганта атакует легкая авиация — воробьи и голуби, но через некоторое время подтягиваются штурмовики в лице ворон и воронов, а потом и бомбардировщики — хищники и тегерева. Если вовремя не перевооружиться (в арсенале есть различные винтовки, дробовики и даже автоматы), то можно очень быстро оказаться под огромной кучей птичьих выделений.

Полный сюр

www.vectorpark.com

Vector Park — авторский проект американского художника, дизайнера и аниматора Патрика Смита. На сайте собрано несколько сюрреалистических (чем-то напоминающих **Samorost** от **Amanita Design**) головоломок, самых и просто анимаций. Каждая работа — настоящее произведение искусства, на-



блюдать за происходящим на экране можно до бесконечности, в какой-то момент вообще начинаешь задаваться вопросом, а как у Смита (и его друзей-аниматоров) вообще получилось создать такую красоту на флэше без плагинов вроде **Shockwave**.

Карандашный вертолет



www.addictinggames.com/whiteboardwar.html

Даже старая как мир концепция — полет на вертолете с уничтожением вражеских баз, техники и пехоты — может заиграть новыми красками, если выбрать нестандартное оформление. **Whiteboard War: Chop Raider** выглядит как детский рисунок, сделанный цветными фломастерами: танки-квадратики, взрывы-палочки, да и сам вертолет выглядит как какое-то нагромождение треугольников и прямоугольников, но играть необычайно весело.



ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Берсерк

В апреле в Москве прошло сразу два крупных турнира по российской ККИ «Берсерк», которую производит и продвигает компания «Мир фэнтези». 19-20 апреля состоялся новичковый гран-при, куда были приглашены все игроки, не участвовавшие в весеннем гран-при (о нем мы писали ранее). В призовом фонде были бустеры, полноформатные промо-карты, одна из лучших колод прошедшего гран-при, а также звание лучшего новичка-2008, присуждавшееся по итогам обоих дней гран-при. Помимо всего прочего, этот титул станет пропуском на осенний гран-при по «Берсерку».

Неделю спустя, 27 апреля, прошел фойловый релиз седьмого сета «Берсерка». Это расширение под названием «Ангелы мщения» дебютировало еще в марте, однако только в конце апреля фольгированные карты сета стали доступны широкой публике. Так, каждый участник турнира получил по две фойловых карты. Кроме них, на кону стояли полноформатные промо-карты и полторы сотни бустеров, распределенные между лучшими игроками.

Подразвлеким победителей и напомним, что отборочные турниры к осеннему гран-при «Берсерка» не за горами. Удачи всем игрокам!

Magic: The Gathering

Главным и практически единственным событием месяца стал выход нового сета «Шэдоумур». Пререлизные турниры проходили 19 и 20 апреля по всему миру. В Москве по уже сложившейся традиции фанаты «Магии» собирались оба дня на «Горбушке». По итогам было даже больше участников, чем на пререлизе «Рассвета». Особой популярностью пользовался формат Two-Headed Giant Sealed, в котором играло 34 команды.

Кратко о сете. «Шэдоумур» — первый сет второго блока, выходящего в этот год. В нем 301 карта, включая 121 редкую, 80 необычных и 80 обычных, и еще 20 базовых земель. В сете есть три новых механизма — «заговор», «упорство» и «увядание». «Заговор» позволяет за поворот дух существа того же цвета копировать заклинания с этой механикой. «Упорство» — это свойство существа, позволяющее ему вернуться с кладбища в игру, если на нем не было -1/-1 каунтеров. И наконец, «увядание» — новая форма нанесения вреда существам, в виде -1/-1 каунтеров.

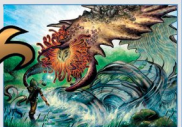
Вновь появились гибридные мана-стоимости, памятные нам еще по сету «Равника». Цветную мана-стоимость таких заклинаний можно оплачивать одним из двух цветов, указанных на карте. Кроме того, есть гибридные заклинания, требующие либо маны определенного цвета, либо две любых маны. И это тоже скорее плюс, чем недостаток. Вообще, «Шэдоумур», в отличие от



предшествовавшего ему «Лорана», более требователен к цветам, особенно в Limited-формате.

Новый сет станет легальным в Constructed-форматах начиная со второго мая. При этом не стоит забывать, что, с точки зрения формата Block Constructed, он находится в том же блоке, что и «Лорен» (вместе с его дополнением «Рассвет»).

Маги, живущие в Сети, наконец получили долгожданную Magic Online 3.0. Конечно, никто особо и не ждал, что нам преподнесут готовый и качественный продукт: не зря его переносили много раз. Играть в это сложно, особенно с непривычки, но можно. Да и некоторые упущения видны, так что будем надеяться на дальнейший прогресс в ближайшую пару месяцев.



Dungeons & Dragons

В мае Wizards of the Coast запустила-таки долгожданную четвертую редакцию Dungeons & Dragons. Релиз новой версии самой популярной RPG в мире начался не с базовых книг правил, а со стартового модуля-приключения под названием Keep on the Shadowfell («Замок над Тенегладом»). Он предназначен для игроков первого уровня опыта: по мере прохождения модуля можно достичь до третьего уровня. Необходимая системно-игровая информация содержится прямо в модуле, поэтому начать кампанию по четвертой редакции можно еще до выхода основных книг правил.

Сюжет отправляет игроков в городок Зимняя Гавань, который, как заведено в плохом фэнтези, возлежал прямо на месте древнего источника зла, некоей Теневой Расщелины. Давным-давно она служила вратами для прохода в Тенеглад, параллельный мир, населенный нечистью. Ныне в окрестности городка появился злобный священник Оркус, служитель могущественного демонического божества. И вот он замыслил вновь открыть проход из Тенеглада в мир людей.

Карты, они же игровые поля, в этот модуль вкладываются в виде постеров. Если вы вдруг решите купить 64-страничный модуль (\$25), дабы попробовать на зубок новую редакцию D&D, не забудьте, что необходимые для игры многогранные кости в комплектацию этого стартового приключения не входят!

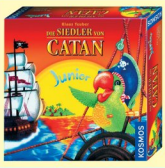
Когда же появятся три базовые книги правил четвертой редакции? Все они будут выпущены в июне: и Player's Handbook, и Dungeon Master's Guide, и Monster Manual. Стоимости каждой книги составят \$35, что на \$5 дороже, чем основные рубрики предыдущей редакции 3.5.



vnecomp@igromania.ru

Колонизаторы Junior

■ Жанр: семейная экономическая стратегия ■ Издательство: Kosmos Verlag, «Смарт-Сайт» ■ Сайт: kosmos.de, hobbygames.ru ■ Количество игроков: 3-4 ■ Длительность партии: 30-45 мин. ■ Язык игры: русский



Серия «Колонизаторы» насчитывает два десятка настольных игр, и зачастую они крайне не похожи одна на другую. Прародитель серии — семейная экономическая стратегия, в которой поле выкладывалось из шестиугольников, территории приносили ресурсы, а три-четыре игрока строили деревни с городами и прокладывали между ними дороги. Карточная игра для двух игроков эксплуатировала ту же тематику, но существенно расширила возможности участников: можно было возводить в городах здания, разыгрывать карты событий и всячески гадить противнику. Еще какое-то время спустя вышла настолка-прикличенка, известная у нас как «Кандамир. Поселенцы», — скуповатая «бродилка» с элементами ролевой игры, которую с остальными «Колонизаторами» родило только название.

На фоне прочих представителей славы фамилии «Колонизаторы Junior» выглядят настоящим возвращением к истокам. Конечно, они сильно проще оригинальной версии, зато связаны с ней неизмеримо более тесными связями, чем тот же «Кандамир».

Новые «Колонизаторы» оседлали сверхпопулярную после понятно-какой-кинопропаганды тематику. По сюжету игроки выступают лидерами разных пиратских кланов, соперничающих за власть над небольшим архипелагом. Мерилами влияния выступают пиратские лагеря (аналог деревень в первоисточнике), которые размещаются на берегах островов. Чтобы основать

новый лагерь, сперва надо добраться до него от уже имеющегося лагеря на корабле (аналог дорог). Побеждает тот, кто первым станет обладателем семи лагерей, причем два из них даются уже на старте. Строительство лагерей и кораблей требует ресурсов, которых пять видов: сабли, шерсть, дерево, ром и золото. Каждому виду ресурса соответствует определенный тип острова, приносящий данный ресурс всем игрокам, чьи лагеря основаны на берегу, — за исключением тех случаев, когда на острове находится пират-призрак (игроки в оригинальных «Колонизаторов» без замешательства опознают в нем разбойника).

«Колонизаторы Junior» значительно проще первоисточника. Облегчению подверглось, пожалуй, все, что только можно. Игровое поле не складывается перед каждой партией заново из отдельных шестиугольников, а нарисовано раз и навсегда. Более того, на нем отмечены стартовые позиции игроков, да и числа, при выпадении которых на кубике тот или иной остров приносит свой ресурс. Конечно, партии в «Колонизаторов Junior» никогда не будут столь разнообразными, как в оригинале, зато и подготовка поля к игре не растянется на несколько минут. Вытащил содержимое из коробки — и можно приступать к освоению архипелага.

В первоисточнике мы суммировали броски двух кубиков, определяя, какой шестиугольник принесет «урожай» на текущем ходу. Несложно убедиться, что при такой схеме одни значения выпадают чаще других. Наиболее распространенная «семерка» отвечала за разбойника; за ней шли «шесть» и «восемь» — и за эти наиболее «урожайные» гексы разворачивалось основное соперничество на поле. В «Колонизаторах Junior» мы бросаем только один кубик — а это значит, что у всех территорий равные шансы на производство ресурса. Следовательно, игроки могут отвлечься от конкуренции за самые «хлебные» места и сосредоточиться на развитии своих лагерей — и освоении правил.

Еще одно серьезное упрощение связано с новым элементом в механике игры — рынком. В начале партии на рынок выкладываются по одной карте каждого ресурса, и в свой ход игрок может обменять одну карту с руки

на карту с рынка. Таким образом можно быстрее и проще собрать нужную комбинацию ресурсов, что в очередной раз служит усложнению игры: уже на первом ходу на поле гарантированно появляется новый корабль.

Безусловные плюсы новой игры — легкость освоения, динамичный игровой процесс, короткая продолжительность партии. К минусам можно отнести однообразие партий и небольшую стратегическую глубину. Игрок, основательно поднастроившийся на «взрослых» «Колонизаторах», вряд ли найдет что-то интересное в облегченной версии. И это правильно — тот, кому «Колонизаторы Junior» понравились, почти наверняка заинтересуется прочими представителями линейки.

«Колонизаторы Junior» вряд ли вызовут новую волну популярности серии на российском рынке (интерес к ней не гаснет у нас на протяжении вот уже шести лет), но это крепкое дополнение к серии, весьма оперативно выпущенное на русском языке. В лице «Колонизаторов Junior» мы получили игру, которая почти без потерь передает дух и механику оригинала и в то же время будет с легкостью освоена даже дошколятами. О том, насколько большую роль может сыграть эта настолка в благородном деле популяризации настольных игр в нашей стране, говорить, пожалуй, излишне.

Геймплей	★★★★★★ (7)
Игровой мир	★★★★★★ (7)
Художественный дизайн	★★★★★★ (9)
Качество изготовления	★★★★★★ (8)
Оригинальность	★★★★★★ (6)
РЕЙТИНГ «МАНИИ»:	★★★★★★ 7

Тимофей Петров



На диске в разделе «Вне компьютера»

- 1. Diplomacy.** Спецподборка по культовой настольно-стратегической игре о Первой мировой войне.
- 2. Dungeons & Dragons RPG.** Официальные приключения для персонажа 15-20-го уровня опыта.
- 3. Axis & Allies.** Дополнение Battle of the Bulge.
- 4. Warhammer RPG.** Три последних дополнения к ролевой игре, которая, к сожалению, завершает свое существование.
- 5. Battletear Galactica TCG.** Коллекционная карточная игра по одноименному научно-фантастическому сериалу.
- 6. Magic: The Gathering.** База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.



СТАРПОМ МАКАРЕНКО

Забавная штука жизнь. Зачастую самое невинное действие вызывает совершенно непредсказуемую череду событий. Недавно друзья подарили мне чудо китайской техники — геймкалькулятор. Помимо просто забавных функций вроде анимированных чисел (прежде чем число появляется на экране, на его месте мелькают папки, диггеры и человеки-пауки) там есть возможность посчитать, сколько времени ты потратил на компьютерные игры за всю свою жизнь.

Вроде бы это и так посчитать не проблема, но с суперкалькулятором делается вообще за считанные мгновения. У меня получилось, что за играми я провел никак не меньше 25000 часов. Казалось бы, не очень-то и большая цифра, но это почти три года непрерывного геймплея, без малого 5% жизни среднестатистического человека.

Дальше я решил посчитать, сколько времени у меня ушло на каждый конкретный жанр. В итоге получилось, что более 40% съели разносторонние экшны и аркады, около 20% ушло на стратегии (включая варгеймы), приблизительно столько же скушали различные MMO RPG, 10% пришлось на квесты и авантюры, оставшиеся проценты равномерно распределились между логическими играми, симуляторами и файтингами.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Привет-привет, дорогие читатели. Лето в этом году подкосило как-то очень незаметно, погоду кидало то в жар, то в холод, весна озадачила всех полным отсутствием половодья, почки на некоторых деревьях вообще



Что вы делаете в таких случаях? Как избежать разочарования?

Павел Страхов

И СРАЗУ ПИСЬМО НА ОЧЕНЬ ПОХОЖУЮ ТЕМУ:

Уважаемые Старпом и Светлана, созрел небольшой вопрос. Игру довольно давно и заметил, что в последнее время меня перестали радовать сами игры. Гораздо большее удовольствие стало приносить ожидание новинок, релизов. Прямо горю, когда со дня на день выходит какой-нибудь «Ведьмак» или Skyrim, но стоит игре появиться... все, запал сходит на нет. Интересно, что вы делаете об этом?

Владимир Душин

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕ ЖДАЛА НИЧЕГО ХОРОШЕГО)

Павел, не беспокойтесь, ничего необычного в описанной вами ситуации нет. Если чего-то очень долго ждешь, то волей-неволей начинаешь идеализировать предмет мечтаний. Даже не знаю, какой пример привести. Да вот хотя бы знакомства через онлайн. Посмотри, сколько разочарованных девушек и молодых людей пишут недовольные посты в своих блогах. Ах, я с ним столько переписывалась, он казался таким умным, на фотографии был такой обаятельным, по телефону голос казался столь сексуальным, а потом мы встретились... и выяснилось, что у него ноги кривые, бородавка на носу (на фотографии, естественно, поворачивалась другой стороной), голос не сексуальный, а откровенно пропитой, да и с умом накладочка вышла — вроде грамотный, но какой-то зашуганный.

А нечего было рисовать себе в голове принца на белом коне! Живой человек, каким бы хорошим он ни был, никогда не сможет соответствовать образу, нарисованному в голове. В таких случаях говорят, что реальность очень сурова. Но это не реальность сурова, а мы, люди, слишком любим фантазировать.

С играми точно так же. Понапридумывает игрок себе всякого разного, да еще глянцы с маркетологами ему в этом помогут, расскажут про игру в таких красках, что аж слюнки потекут. Да и разработчики поспоспешают, в демотверсию поместят только самые суровые уровни. Получается, что у релиза не остается почти никаких шансов на все 100% оправдать заведомо завышенные ожидания. Исключения, конечно, случаются, но крайне редко. Фантазия-то у всех богатая, а девелоперы, увы, не всеисильны.

распустились очень поздно. О том, что грядет лето, я вообще поняла не по циферкам в календаре, а по многочисленным переносам дат релизов компьютерных игр: зная о летнем спаде продаж, разработчики поспешили перенести все самое интересное на осень.

А вот упадка читательской активности мы, если честно, совершенно не заметили. Обычно писем начинало приходить меньше уже с середины весны — оно и понятно, народ занят подготовкой к выпускным и вступительным экзаменам, у кого-то на носу сессия, да и в школах проблем хватает (всякие там практики, плановые уборки территорий). А тут все наоборот — писем стало приходить значительно больше, особенно по SMS, прямо весенне-летнее обострение какое-то. Надемся, вы продолжите радовать нас своими посланиями на протяжении всех трех летних месяцев, потому что даже в отпуске, куда некоторые из нас в ближайшее время отправятся, мы почти будем проверять обязательно.

ПИСЬМО НОМЕРА

ОТ РАЗОЧАРОВАНИЯ К АДДИКЦИИ

Привет, Старпом и Света. Бывали ли у вас такие моменты — ждешь, ждешь, когда же выйдет какая-нибудь игра. Проходишь демо, внимательно изучаешь видеоролики с геймплеем, все очень нравится. И вот наконец настает священный день релиза. Бежишь в магазин, покупаешь заветную коробочку, в волнении несешься с ней домой, с замиранием сердца устанавливаешь... Играешь 15-20 минут и вдруг понимаешь, что ждал чего-то совсем другого.





АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(АДДИКТИРОВАЛ ПО ЧЕРНОМУ)

Ага, на первый вопрос ответила, а второго словно и не заметила? Не дело! Ладно, сейчас мы его уложим на лопатки и как следует отделаем приличным анализом. Есть такая замечательная болезнь (да, теперь уже именно болезнь, признана психиатрами в очень многих странах) — гаджет-аддикция. Это когда человек без какой-либо серьезной необходимости, просто потому что «ой, какая классенькая», покупает себе какой-нибудь цифровой прибор — гаджет. Понравился, допустим, мобильный телефон, и вроде бы уже есть один, но этот такой замечательный, дай-ка я его куплю. А вот еще миниатюрная видеокамера скоро выйдет, ультрапортативный субнотбук и навороченная зеркалка от Nikon. Как же всем этим великолепием не обзавестись?

Практически любому акту гаджет-аддикции (то есть покупке) обычно предшествует тщательнейший сбор информации о предмете вожделения. Обычно все начинается еще до выхода очередного фетиша. Человек вчитывается во все релизы, собирает по крупицам информацию, яростно доказывает на форумах, что вот именно этот гаджет будет всем гаджетам гаджет и все другие гаджеты за гаджетовый пояс заткнут. Потом вещь появляется в продаже, фанат ее покупает, несколько дней играет и... начина-ет искать новый предмет поклонения.

Пожоке, у некоторых игроков развивается игровая аддикция, когда сами по себе игры значат куда меньше, чем процесс ожидания и получения информации. Теоретически ничего страшного в этом нет, но стоит задуматься: а зачем тратить столько времени на утоление информационного голода, если сами игры для тебя большого значения не имеют?

ПИСЬМО №1

А ВРЕМЯ НЕ ЗАМЕЛЯЕТ ХОД

Вечерело. Внук должен вернуться с прогулки, а вот дочка придет с работы еще нескоро. И только худощавый седобородый старец, пучивший бельма в ЖК-монитор своего внука, играл в новенький Call of Duty. Скрипя вставными челюстями, выпучив потрескавшиеся губешки и предпринимая тщетные попытки искать вошек в растительности на лице, дедус изредка приговаривал: «Ну и фуфло во ваш Call of Duty 18! Вот во мое время делали игры... Э! Как он снял сорок жизней выстрелом в мой мизинчик из своего пугача?! Да как... чтеры! Изверги... Край!... Тут лицо дедуси искажилось в гримасе боли, и тело его рухнуло с кресла на пол. Инфаркт.

Ну, привет, привет вам, читатели «Игромании» и Печкины всяя Руси! Я к вам заскочил на минут пять, только чаю попить да тему завести. Многие геймеры хотя бы изредка задавались вопросом, какими мы будем лет этак через сорок? Будем ли мы славными казачками виртуальности, как сейчас? И вправду, будем ли мы таковы?

Станет ли Света, будучи великовозрастной дамой, днями и ночами играть в Guild Wars 9? Неужели Старпом будет стучать мозолистыми пальцами по клавишам, отправляя войска братства NOD к месторождениям тибериума? Или игры и компьютер — это лишь увлечение молодости, яркий этап нашей жизни, а потом, как говорит вышеупомянутый гражданин Макаренков, «мы все переберем»?.

Ведь если был бухгалтер, с фанатичным блеском в очках со-стыковывавший дебет с кредитом, не станет же он увлекаться этим до старческой седины? Или возьмем готов. Ну, тех, которые все в пирсинге и с черными фиנגалами под глазами. Не верю, что готы останутся готами до конца своих дней. Ведь все наши увлечения наверняка погаснут лет в 60. Или игры — это нечто другое? Или мы останемся такими же геймерами, как тот дедущка в эпитафье моего письма? Жду ответа и ва-шего мнения.

Раимиз Шеихи, ваш юный 14-летний читатель.



СВЕТАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(СТРАШИЛАСЬ БУДУЩИХ МОРЩИНОК)

Уважаемый Раимиз, думаю, что мы имеем дело со стереотипом. Компьютеры стали популярны в России значительно позже, чем на Западе, поэтому основная масса игроков у нас еще не достигла



СТАНЬ ВОЖДЕМ ГОБЛИНОВ!

Научись играть в лучшую
настольную игру Magic

Только этим летом!

Не пожалей 160 рублей, и ты получишь:

- Готовый к сражению отряд волшебных существ и могучих заклинаний.
- Подробные правила игры.
- Дополнительный набор карточек.



Адреса магазинов ты найдёшь на сайте:

www.mymagic.ru



ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На mail@igromania.ru приходит письма самого разного содержания. Иногда действительно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются написанными в русле. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо в ЖУРНАЛЕ, изучите ниже следующие тексты.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, подозревая, что это спам или вирус. В частности, спорочничество удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «Вопрос -Игромании»: **Мне надели компьютерные игри!** (слово «Игромания» гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «Игры и их влияние на психику» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству

наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого шупальца осьминога с планеты Шелестка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся кратко и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатает и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться.

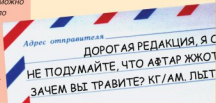
ВОПРОСЫ ПО SMS. Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по SMS, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатается слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — примерно 3 рубля. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.

тяться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «Рассказ читателя».

■ Если хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), в теме письма укажите «Картинка для «Игромании»».

■ Форум «Почта журнала». На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные номера письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводки — <http://forum.igromania.ru>.



даже тридцати лет, а большая часть так и вовсе моложе двадцати. Разумеется, как ты и все твои друзья, играющие на PC, тоже молодцы, довольно сложно представить себе геймера-старика, сутками зависающего в играх.

При этом где-нибудь в США или Англии никто не удивляется, заведя почтенного отца семейства, прожигавшего персонажа в WoW или истребляющего инопланетян в Crysis. В этих странах компьютеры получили распространение значительно раньше, и «за время пути собачка могла подрасти».

Кстати, почему-то никто не удивляет, что очень многим разработчикам компьютерных игр давно за тридцать и почти все они остаются игроками (попробуй-ка сделать хорошую игру, если сам не играешь!). Но как только речь заходит об обычных людях, все начинает удивляться: «Как так, играть всю жизнь? Да это же ребячество». Странно получается — в шахматы до почтенных седин играть можно, шашками до гробовой доски увлечься не возбраняется, а вот компьютерные игры, повзрослев, будь добр оставить?

Ничего, вот пройдет лет двадцать пять, будет вам по сорочкиннику, то ли еще заиграет! Развлечением все возрасты покорны, а играющая индустрия ничуть не менее серьезная область, чем кинематограф или литература. Просто в головах у людей это еще не до конца уложилось.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(УНЫЛО ПРЯТАЯ МЫШКУ ЗА ПАЗУХУ)

Давать не будем путать подростковые потуги любыми способами выделиться из толпы и развлечения. Юношеский максимализм с возрастом действительно проходит, начинаешь понимать, что выделиться можно не только ярким внешним видом, как у популая, и не экстремистскими взглядами на жизнь. Есть множество других способов. А

вот желание как следует развлечься с годами нигде не дается, так что поколение, которое уже освоило компьютерные игры, и через десять, и через двадцать лет будет с удовольствием в них играть. Кстати, со временем и менталитет общества изменится, виртуальные развлечения станут нормой.

ПИСЬМО №2

ИНТЕРНЕТ БАРАБУС

Привет, игроманцы. Приблизительно три месяца назад мне провели интернет. Ну да, не делайте такие удивленные глаза навывкате, до этого я был полностью отрезан от мира, потому что мой дом не был подключен ни к одному оператору веб-связи. И не спрашивайте, где я живу, не так уж далеко от Москвы. Так вот, начал я путешествовать по интернету и удивился: раз хакеры периодически ломают самые различные сайты, почему еще ни разу ни кто не хакнул весь Веб целиком? Меня еще на вышке (высшей математике) в институте учили, что любую мало-мальски сложную систему можно разрушить, а интернет вроде бы целиком ни разу еще не «падал». В чем дело?

Влад Боженов

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО
(ПОДЪЕЗДАЛ WWW.KORNEVICHU)

Вот уж все мы посмеемся, если кому-то действительно удастся хакнуть интернет. Шутки шутками, но миллионы людей по всему миру давно уже не мыслят себя без Мировой паутины. И давно бы дело было лишь в пристрастиях простых пользователей, так ведь на Сети сейчас крепко завязано множество отраслей экономики. Например, большинство бирж проводят свои транзакции именно через интернет, а для некоторых компаний Сеть вообще основной рынок.

Самое же главное, что теоретически разру-

шить весь интернет в тартарары возможно, хотя и очень сложно. Как и у любой системы, у интернета есть свои слабые звенья, по которым команда опытных хакеров вполне может нанести сокрушительный удар. Во-первых, это маршрутизаторы (система BGP — Border Gateway Protocol). Простой вирус их, конечно, не взломает, но вот какой-нибудь зловерный рутник, который вполне может маскироваться под драйвер, теоретически может в один прекрасный момент обнулить чуть ли не все маршрутизаторы по всему миру. Ба-бах! — и все запросы от пользователей начнут улетать в пустоту. А если вирус еще и железо перепрошивает, страшно подумать сколько денег и времени уйдет на восстановление.

Во-вторых, при помощи вирусов или прямых вломогов сайтов можно нарушить систему DNS, базовые прецеденты были. Совсем недавно целый сектор рунета на несколько часов отрезало от мира именно из-за сбоя в DNS, в других странах подобные ошибки тоже регулярно случаются.

В-третьих, никто не исключает возможности массовой DDoS-атаки на крупнейшие серверы. Правда, для того чтобы вырубить весь интернет, необходимо заразить более 30% всех компьютеров, подключенных к Сети, пока же по статистике хакерские боты подожжены не более чем на 10 млн машин, но сколько выносов будет поражено тем через пять, одному богу известно.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАЦЕВА
(ГРУСТНО НАБЛЮДАЛА ЗА КРАХОМ ВЕСА)

Меня всегда удивляло, что большинство пользователей воспринимает интернет как некую огромную единую систему. Структурно оно так и есть: в любой момент можно попасть на любой сайт, подключенный к http. Но если посмотреть на графики распределения пользователей, станет понятно, что все интернетчики кучкуются на вполне определенных группах сайтов. Понятие «серфить по Се-



ти» для большинства означает всего лишь «путешествие по любимым сайтам», которых редко бывает больше 50-60. Все остальные миллионы страничек для каждого отдельного пользователя как бы и не существуют.

Сейчас в интернете настоящий бум социальных сетей, миллионы пользователей безвылазно сидят на каких-нибудь «Одноклассниках» или в «МирТесен». Людям не нужна свобода: стоит им ее получить, как они разбредаются во все стороны, находят свои уютные уголки и ни за какие коврижки не соглашаются их покинуть.

Опять же дает о себе знать языковой барьер. Отруби, допустим, сейчас от Мировой паутины все японские или китайские сайты, так никто из европейцев этого и не заметит. Аналогичным образом жителю США или Германии нет никакого дела до того, что происходит на русскоязычных сайтах. Так что вся эта свобода и масштаб — они вымышленные, существуют только в теории, а на практике мало кем используются.

ПИСЬМО №3

ДЕМОСЦЕНА НА СТРАЖЕ ИГР

Здравствуйте, Света и Старпом. В последнее время я начал увлекаться низкоуровневым программированием, потихонечку втянулся в демосцену, даже несколько своих проектов нарисовал, они, правда, далеки от совершенства. По мере изучения предмета возник резонный вопрос: а почему, собственно, технологию, используемую в «демухах», никак не применяют профессиональные разработчики компьютерных игр? Ведь сделали же экшен kkrigger, который занимает всего ничего места. Графика в игре очень красивая; если взять любой другой большой аналогичный проект, по размеру он будет занимать в тысячу раз больше. Да и в плане производительности kkrigger может дать фору очень многим играм.

Так в чем же дело? Почему никто из девелоперов не замечает такого, казалось бы, очевидного решения? Я даже простенького пакумена или диггера на технологиях демосцены не видел. А вот просто демок очень много, и в них зачастую демонстрируются различные моменты, которые вполне можно было бы использовать в компьютерных играх.

Денис Шилков (г. Тверь)



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(РАЗРЫВАЛ ПАЛКОЙ-КОПАЛКОЙ ПРОГРАММНЫЙ КОД)

Вопрос непростой, в два тыка по клавишам на него не ответишь. Многие ошибочно полагают, что технологии демосцены — они какие-то особенные, сильно отличаются от методов обычного программирования, которое применяют геймдевелоперы. Конечно же, это не так. Инструменты, по сути, те же — C++ и ассемблер. Все технологии, применяемые асами демосцены, так или иначе используются в современных компьютерных играх. Вот только разработчики искусственно не ограничивают себя объемом. Если кодер, создающий демку, вынужден укладываться в заранее отведенное число килобайт (в демо-

конкурсах размер произведений строго ограничен — 32 Кб, 128 Кб, 2 Мб) и использовать в игре только зашитые в видеокарту тайлы (для текстурирования) или процедурно генерировать их на лету, то девелопер куда проще попросит художника, чтобы он нарисовал качественное изображение в «Фотошопе». Пока кодер-демосценщик пытается создать музыкальную композицию на базе встроенных в систему сэмплов, девелоперы приглашают профессионального композитора, нанимают целый оркестр и записывают потрясающее музыкальное сопровождение. Да, ogg или mp3-файлы занимают никак не 4 Кб, ну так и качество звучания получается несколько иным.

Нет, никто не спорит: при помощи низкоуровневого программирования можно создавать настоящие шедевры, но зачастую это напоминает ковыряние в носу левой ногой, умело пропущенной через ухо и правую глазницу. Чтобы делать это мастерски, надо долго тренироваться, оттачивать навыки, совершенствовать технику. У разработчиков же стоит совсем другая задача — максимально быстро сделать качественную игру. Тратить уйму времени на совершенствование кода у них обычно нет никакого желания. Да и неправильно говорить о «совершенствовании», речь идет скорее об узкой специализации, кода.



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(ПРОВОДИЛА КОНКРЕТНЫЕ ПРимеры)

Ну не все же так плохо, дорогой Старпом! Зачем же так всю демосцену клеймить тавром узкой специализации? Многие известные разработчики не раз признавались, что именно просмотр кодерских роликов наталкивал их на мысль, как реализовать в игре тот или иной эффект. Возьмем чуть ли не любой современный экшен: небо, взрывы, огонь от выстрелов — все это обычно делается при помощи низкоуровневого программирования. Потому что каждый раз эти эффекты должны

выглядеть по-разному, не рисовать же сотни и тысячи текстур ради одного всполоха?

Кстати, игровое пространство тоже зачастую создается при помощи процедурной генерации. Взять, к примеру, MMORPG Infinity или игру Spore: такие гигантские миры ни один дизайнер удержать не сможет, поэтому они генерируются прямо на лету, по мере того как игрок добирается до соответствующих точек мира. Так что демосцена для разработчиков игр играет роль своеобразной копилки знаний.

ПИСЬМО №4

1 АПРЕЛЯ — НИКОМУ НЕ ВЕРЮ

Привет, почтовчики. Понимаю, что время немного упущено, но не сомневайтесь, что вопрос мой будет интересен многим читателям. На 1 апреля очень множество разработчиков компьютерных игр шутили. Подвешивали на своих сайтах липовые анонсы, фейковые скриншоты, делами. За отечественными девелоперами я более или менее следил, но, если честно, не впечатлило. Детский сад какой-то, а не шутики (не хотел никого обидеть). А вот за зарубежными тружениками игровой-фронта мне пошлониить не удалось, потому что английский не знаю. Но вы-то наверняка все отслеживали. Кто, на ваш взгляд, пошутил лучше всех?

Георгий Еременко (г. Москва)



СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА
(НЕ ПОДАВАЛАСЬ НА ПРОВОКАЦИИ)

Действительно, шуточек, прибауточек, различных веселостей и банальных разведок на 1 апреля была масса. Но, на мой взгляд, серьезные (точнее, веселые) всех к вопросу подошла компания Blizzard. Во-первых, они анонсировали новый класс для World of Warcraft — барда (Bard), который в качестве оружия использует самую настоящую некромантскую гитару, заклятия получаются путем наигрывания не-



Реальное воплощение халфлайф-бэгги. Фотографию прислал — Александр Козель.



хитрых мелодий. Для барда было придумано детальное описание, сделана анимированная модель, на сайте размещены фейк-скриншоты. Не знаю, будет ли жива ссылка на момент публикации журнала, но сейчас узнать подробно о перевооруженном барде можно по адресу www.worldofwarcraft.com/wrath/features/bard/bardclass.xml.

Во-вторых, на сайте StarCraft 2 появилась описание нового юнита для игры — **Tauren Marine** (<http://eu.starcraft2.com/features/tauren/taurenmarine.xml>). Это таурен из WoW, закованный в броню морехода. Тут близзардовцы даже видео на движке сделали, так что насколько не удивилось, если таурены-мореходы будут одной из старкрафтовских пасхалок. Раз уж модель готова, грех ее не использовать.

В-третьих, по адресу www.worldofwarcraft.com/moltencore проживает, на мой взгляд, самая ударная перевооруженная штука за всю историю компьютерных игр. Анонс World of Warcraft для древней консоли Atari 2600. Самое убойное — это, конечно, трейлер. Звучит эпическая музыка, показывают драматичнейший трехмерный текст, и тут — бац! — демонстрируют какую-то пиксельную графику с палитрой в 32 цвета (при этом звуку из WoW). В том, что это штука, никто, в общем-то, не сомневался, но как здорово стилизовали!

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (СКЕПТИЧЕСКИ ВОСПОМИНАЛ БЫЛОЕ)

На самом деле разработчики компьютерных игр — «сынки» в сравнении с различными телепрограммами и газетами. Вот уж где размах. Тема немного не компьютерная, но все же не могу не вспомнить парочку знатных разводов, свидетелем которых не был, но про которые очень много читал.

В 1988 году (разумеется, 1 апреля) в «Известиях» была напечатана статья о том, что футбольная команда «Спартак» собирает переманить к себе Диего Марадону за \$6 млн. Поскольку до этого советские газеты в подобном рода шутках замечены не были, «Известиям» поверило несколько сотен западных изданий, перепечатавших новость на два-три дня позже. Третьего сентября Марадона с удивлением прочитал в Associated Press, что он, оказывается, теперь играет за «Спартак». Был жуткий скандал, всем (кроме «Известий», у которых было железное алиби — 1 апреля) пришлось печатать опровержения.

В 1976 году на радио BBS знатно пошутил астроном Патрик Мур. Он объявил, что 1 апреля в 9 часов утра случится крайне редкое явление: Юпитер пройдет очень близко к Плутону; это вызовет гравитационное поле, которое начнет взаимодействовать с гравитационным полем Земли, и в результате сила тяжести на Земле уменьшится почти в полтора раза (но всего на несколько секунд). В период с 1 по 3 апреля на радио позвонило несколько тысяч человек, которые утверждали, что почувствовали изменение гравитации, смогли подпрыгнуть значительно выше обычного, а некоторые на полном серьезе доказывали, что даже парили по комнатам, словно космонавты на орбите.

Ну и в завершение перевооруженная штука, связанная с интернетом. В 1999 году агентство Business Wire распространило информацию о появлении на рынке интернет-



РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ



На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «Рассказы читателей», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, публикация становится практически неизбежной.



АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (ПОСЫЛАЯ КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА ЧЕРЕЗ ТРУБЧУ)

Да, трехлинейкой называлась именно винтовка Мосина, но нарезы на внутренней поверхности ствола тут совершенно ни при чем. Линия в данном случае — это устаревшая мера длины, равная 1/10 дюйма, в переводе на миллиметры — 2,54. Как нетрудно посчитать, три линии составляют 7,62 мм, один из самых распространенных калибров нарезного оружия.

С коктейлем Молотова все несколько сложнее. Сама идея использовать в качестве оружия взрывчатую смесь, закатанную в бутылку, появилась еще в XIX веке. Тогда в стекло горло заливали смесь масла и бензина. Воспламенялся такой состав довольно плохо, необходимо было использовать фитили из пропитанных в селитре тряпок и бинтов. Потом смесь усовершенствовали, стали добавлять в нее спирт.

Название же «коктейль Молотова» горючка получила в честь наркомана иностранных дел СССР Вячеслава Михайловича Молотова. Хотя говорить «в честь» здесь не совсем верно. Термин придумали финны во время русско-финской войны 1939-1940 годов. В самом начале боевых действий советская авиация практически ежедневно бомбила столицу Финляндии — Хельсинки. И пока СССР не исключили из Лиги наций (как раз за нападение на Финляндию), правительство всячески отрицало факт бомбежки мирного города. В

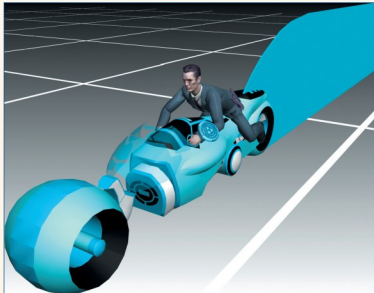
ПИСЬМО №5

КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА И ТРЕХЛИНЕЙКА

Приветствую Свету и Старпома. Я заведлый геймер, играют вот уже лет десять или даже чуть больше. Предпочтение отдаю 3D-экшнам и стратегиям, в особенности люблю исторические шутеры и RTS, где так или иначе обыграны реальные боевые действия. Во многих играх встречаются трехлинейка (винтовка Мосина?) и коктейль Молотова.

Я так понимаю, трехлинейка названа так потому, что на стволе было три нарезки для закручивания пули, а вот почему зажигательная смесь названа коктейлем Молотова, я так и не разобрался. Может быть, вы знаете ответ?

Геннадий Вершинин (г. Санкт-Петербург)



Видерка из письма Романа Колпачкина: «Здравствуй! Представляю. G-map продал свой кайс Элаку, а на вырученные деньги купил Rod_Primitive с подпрограммой Super_Light_Cycle, Disc_Primitive и Mesh_Primitive! Дорогой же кейсик, наверное, в нем были урановые стержни».



GEAR WARS 2

IT
6
МАЙ

Издатель: Microsoft • Разработчик: Epic Games

Июнь

П В С Ч П С В

1
2 3 4 5 6 7 8
9 10 11 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22
23 24 25 26 27 28 29
30

КЛАСС

ALPHA PROTOCOL

Июнь

П В С Ч П С В

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

6

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

Издатель: SEGA • Разработчик: Ozarkan Entertainment • Издатель в России: Софт Клаб



пресе писали, что с самолетов сбрасывают корзины с продовольствием для финских рабочих. Финны эти взрывоопасные корзины называли «корзинами Молотова», даже песню «Нет, Молотов» с запоминающейся мелодией сочинили — в ней были слова: «Молотов, ты обещаешь, что уже завтра будешь обедать в Хельсинки, но обломал зубы. Нет, Молотов, ты врешь».

Уже на второй месяц войны финны начали активно использовать в боях бутылки с зажигательной смесью и по аналогии с «корзинами Молотова» назвали зажигалки «коктейлем Молотова». Даже анекдоты на эту тему придумали. Мол, русские нам корзины с едой, а мы им горячительные напитки в бутылках. Кстати, бутылки для «коктейля Молотова» производила самая крупная финская виноводочная фабрика Aiko.

Название прижилось и быстро разлетелось по всему миру; уже через год зажигательную смесь начали называть коктейлем Молотова в США, Англии и даже в Германии.

ПИСЬМО №6

ДОЛОЙ РЕЙТИНГИ!

У меня такой вопрос: рейтинги ESRB и им подобные кто-нибудь собирается отменить? Это же чистой воды маразм. Они, видите ли, хотят оградить детей от сцен насилия, ненормативной лексики и всего остального (в всех пунктах не помню, хоть вы и писали, у нас ведь эти рейтинги не действуют пока и, надеюсь, не будут никогда).

Но разве все эти пункты есть только в играх (ну и фильмах, там такая же ситуация)? Пусть тогда закроют все порносайты со свободным доступом, запретят показ боевиков в дневное время и т.д. и т.п., что представить практически невозможно. Ну а раз это невозможно, зачем портить геймерам жизнь? Ведь некоторые игры вовсе запрещают (см. эпизод с Manhunt 2), а это уже беспредел. Взрослый человек имеет право выбора и сам решит, играть ему в эту игру или нет. Толку от их работы никакого, а они за это получают зарплату (а некоторые нехорошие адвокаты — всемирную известность).

С уважением, Игорь Сердюков aka Heretic

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВСТАВАЛА НА ЗАЩИТУ РЕЙТИНГОВ)

Я бы не стала так огущать краски. Рейтинг в первую очередь делается для родителей и продавцов, чтобы им не нужно было разбираться, что покупать или продавать детям. Это ведь простейшая сигнальная система для людей, которые не разбираются в вопросе. Понятно, что хардкорный игрок задолго до выхода игры знает, сколько литров крови в ней будет, в каких позах можно будет расчленивать непослушных монстров и с помощью каких колоде-режущих предметов.

Полностью согласна, взрослый человек может сам разобраться, во что ему играть, а во что нет. Так ведь и рейтингов, разграничивающих «потребление» игр после двадцати лет, не существует, есть значки, которые осторожно намекают, какие именно элементы присутствуют в игре.

А как быть несчастным родителям, которые хотели прикупить своему чаду детскую головоломку, а установив игру, обнаружили, что это ужасающий хоррор с кишками на стенах? Причем не сразу обнаружили, а когда их горючо любимое семилетнее дитя уже размотало по уровням несколько километров внутреннихостей и решило вдруг поинтересоваться у сердобольных мамы с папой, почему вырезанная печень какого-нибудь органа значительно меньше, чем тщательно препарированная селезенка дракона.

И не надо переводить стрелки: порносайты и боевики по телевидению — это отдельные вопросы, потихонечку они тоже решаются. Если пока не удастся навести порядок в одном месте, разве это повод не прибегать в другом?

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКО (РАДОСТНО НАМАТЫВАЯ КИШКИ НА КУЛАК)

Толку нет в нашей стране, где, во-первых, рейтинги зачастую просто не ставятся на коробках с играми (пламенный привет издателю, хотя их тоже можно понять — ни один из рейтингов у нас в стране официально не принят). Во-вторых, практически никто толком не разбирается, что же значат все эти пиктограммы. Взять, к примеру, США; там любой продавец магазина, где выставлены компьютерные игры, в обязательном порядке инструктируется, какой значок ESRB что означает. И не приведи господи несчастному продать игру с рейтингом 18+ подростку. Увольнения в этом случае практически не миновать, а если родители

ребенка поддут в суд (вероятность этого довольно велика, американцы вообще любят судиться), то и серьезного штрафа.

У меня есть несколько знакомых, работающих менеджерами и продавцами-консультантами в крупных торговых точках, распространяющих музыкальные диски и компьютерные игры. С год назад я ради интереса показал им значки на лицензионных дисках (там, где они были предоставлены) и поинтересовался, что они означают. Ни один не смог правильно ответить. Назывались самые безумные версии — реклама, «хитрый опознавательный знак для фанатов», на значок PEGI «3+» сразу два «специалиста» сообщили мне, что это «поддержка мультиплеера до трех и более человек». Сжатый кулак на фоне молнии (значок насилия в PEGI) превратился в «символ роулающих свистков».

Поэтому если вас беспокоит вопрос, что рейтинги у нас кому-то осложняют жизнь, можете быть спокойны. Никому они сейчас ничего не осложняют, никого не предупреждают, число людей, изучающих рейтинги перед покупкой очередной игры, стремится к нулю.

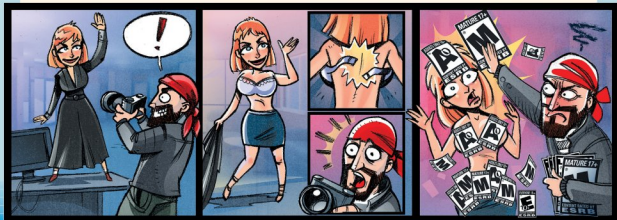
ПИСЬМО №7

О КАСПЕРОНДАХ И МЕТРОВНИКАХ

Привет, игроманы! В компьютерные игры я играю уже очень давно, но, стыдно признаться, навеки моей любовью стала только серия Castlevania. Я очень люблю такие вот бродилки, когда нужно открыть огромный лабиринт, и, конечно, чтобы монстры обязательно возрождались. На приставках подобных проектов довольно много, а вот на PC практически нет. Собственно, может быть, даже не почти, а совсем нет.

У меня множество друзей, которые вынуждены были купить приставки (в частности, Nintendo DS) именно ради игр, похожих на Castlevania. Почему для PC ничего похожего не делают? Или, может быть, такие игры есть, просто мы про них ничего не знаем?

По большому счету, мое письмо надо было отправить в «Горячую линию: игры», но мне бы еще очень хотелось спросить ведущих «Почты», как они относятся к подобному рода играм? В одном из писем Света упоминала, что очень любит «Кастлеванию», но в какие именно части она играла и на каких платформах, не сказала! Народ желает знать. Степан Рогозин (г. Новосибирск)



**СВЕТЛАНА ПОМЕРАЦЕВА**
(ПРОХОДИЛА УРОВЕНЬ ЗА УРОВНЕМ)

Жанр игр, о которых вы говорите, в народе называется кастеридом, или метрования: по названию двух самых ярких представителей жанра — Metroid и Castlevania. На PC таких игр действительно не так много, но они есть. Например, совсем недавно появилась *Aquaria* (мы писали о ней февральском выпуске «Игромании»). А вообще, кастеридов довольно много среди freeware. Два самых ярких представителя: *The Underside* (www.insignificantstudios.com), сделанная Артуром Ли, и *Cave Story* (www.miraigame.net/cavestory/) от компании Studio Pixel. Графика в обоих случаях примитивная, чем-то напоминает старые 16-битные приставки, но играть от этого не менее интересно.

А так, если по памяти, есть еще совершенно безбашенная *EverEternal WinterWorld* (<http://silvernova.co.uk/index.php?page=viewgame&id=77>), графика там еще хуже, зато очень интересен сюжет и концовка несоюдающая.

Что касается отношения к жанру в целом, лично я его очень люблю, но, к сожалению, совершенно не хватает времени, чтобы играть во все вышеописанное. Взять ту же *Aquaria*: осваивать подводный мир я начала с упоением, три вечера сидела безвылазно, уничтожила несколько боссов, но потихоньку пришло понимание, что игре конца-края не видно. В итоге я сделала страшное: нашла и скачала из интернета полную карту игры, посмотрела на нее, поняла, что я открыла от силы 1/10, ужаснулась, ведь пройти игру целиком за неделю или даже две не получится, и отложила ее до лучших времен. Возможно, поиграю во время отпуска. А вот *Castlevania: Dawn of Sorrow* и *Portrait of Ruin* на Nintendo DS куда-то прошла целиком и полностью, с открытием всех секретных областей.

**АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ**
(СПРОВОДИЛ НЕХОРОШЕЕ АНАЛОГИИ)

Aquaria оставим в стороне — это не игра, а произведение искусства, а нее даже я поиграл пару часиков, повосхищаясь мастерством художника. В целом же, никогда не понимал все эти «Кастлевания» и «Метроиды». Для меня они напрямую ассоциируются с корейскими MMORPG-гриндилками, то есть с играми, где важен не сюжет, а глупое монотонное прокачивание персонажа путем многократного убийства одних и тех же монстров.

В самом деле, ну один раз прошел по локации, ну два раза зачистил, но когда приходится десятки раз убивать одних и тех же монстров — это, простите, издевательство. Нужно иметь вполне определенный склад ума и психики, чтобы получать удовольствие от одних и тех же щей на первое, второе и в качестве десерта. Правда, судя по тиражам кастеридов, игроков с подобным складом ума хватает.

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не таят на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обильную мишуру ответов на ваши мини-вопросы.



Здравствуйте уважаемая редакция, как вы относитесь к вредным привычкам? +7-927-*-26-05**

СВЕТЛАНА: Смирено, пока эти вредные привычки не начинают вредить окружающим. Трубка Старпома, конечно, очень приятно пахнет, но минут через двадцать от нее начинает раскисляться голова, и тогда я готова сломать не только трубку, но и нос ее обладателю, чтобы не дышил.

СТАРПОМ: Знаете, крайне неудобно играть в компьютерные игры, ковыряясь в носу, грызя ногти, периодически сплевывая на пол и при этом нервно подхихкивая. Поэтому сами стараемся вредными привычками (ну, кроме некоторых) не страдать, а в других — как раз по наличию этих привычек — сразу распознаем нехардкорных геймеров.



Здравствуйте, уважаемые Алекс и Светлана. Последнее время очень часто обсуждается вопрос реализма игр. Но не кажется ли вам, что реализмность не оставляет места фантазии? Ведь одно дело увидеть, но совсем другое — нарисовать в своем воображении. Возможно, игры из прошлого века мы вспоминаем с такой любовью потому, что в них было место для фантазии. Очень хотел бы услышать ваше мнение. Orinell

СТАРПОМ: Не часто приходится читать в письмах столь здравые рассуждения. Есть такое дело. Причем игры, позволяющие фантазировать, не просто «вспоминаются с любовью», они на самом деле лучше запоминаются. По чисто физиологическим причинам. Наша нервная система так устроена, что любое действие, требующее абстрактного мышления (в частности, фантазии), складывается в памяти очень хорошо. А просто яркая, даже крайне реалистичная картинка, быстро забывается.



СВЕТЛАНА: Не стоит забывать, что лучше всего запоминается новое, поэтому мы отлично помним игры, с которых начинался наш геймерский путь. Так что не только в фантазиях дело.



Меня мучает вопрос: вот часто на страницах вашего журнала вы пишете про скрипты, что от этого давно пора избавиться. Но подумайте, ведь в нашей жизни скрипты тоже ведут нас по уровням. У нас есть привычки, нормы поведения, мораль, наконец. Представьте, что станет с жизнью, если она превратится в настоящий sandbox. С уважением, Александр Калужский (г. Лагань).

СТАРПОМ: Наша с вами жизнь и есть самый настоящий sandbox. Просто многие путаются в терминологии. Sandbox — это не тогда, когда совсем нет никаких скриптов, это когда скриптов настолько много и они столь сложны, что предугадать, какую последовательность действий предпримет персонаж (или живой человек), необычайно сложно.

СВЕТЛАНА: Так нас же еще в школе учили, что все действия человека заскриптованы. Вспоминайте: безусловные рефлексы, условные рефлексы, и уже на них накручена высшая нервная деятельность.



Кто ввел в игровой мир понятие «геймер»? +7-951-*-65-94**

СВЕТЛАНА: В переводе на русский язык «геймер» означает просто «игрок», так что, думаю, некорректно говорить, будто кто-то изобрел этот термин. Если говорить только о русском языке, то слово начали использовать в игровой прессе, чтобы был хоть какой-то синоним понятию «игрок».



Дорогая редакция, вы правильно делаете, что публикуете независимые мнения людей от игровой индустрии, как,

ДОМ 2

Построй свою любовь!



Композиция «ДОМ 2», составленная Артемом Дубовским.



например, в «Особом мнении». Хорошо, что вы не боитесь экспериментировать в разных направлениях; кстати, такие рубрики показывают, что вы не навязываете никакого мнения читателям, а, наоборот, даете высказаться разработчикам и другим людям на страницах журнала. Скажите, вы собираетесь добавлять какие-либо похожие рубрики или совершенствовать существующие? Дан Репин.

СВЕТЛАНА: Процесс развития «Игромании» — непрекращающийся, так что появление если не целых рубрик, то хотя бы статей, в которых с читателем общаются самые различные люди, причастные к компьютерным играм, неизбежно.

 **Привет, Светлана и Старпом.** У меня возник вопрос: как часто редакторы «Игромании» смотрят спортивные игры? И за кого болеют? Вот недавно играл «Динамо» с «Металлургом», где для «Динамо» все не очень хорошо кончилось; кто-нибудь смотрел эту игру? Дмитрий.

СВЕТЛАНА: Поклонников футбола в редакции хватает. Да и за другими видами спорта следим. Я, например, не пропускаю почти ни одного соревнования по биатлону и очень люблю синхронное плавание. Старпом не оторвать от волейбольных трансляций, от соревнований по мототриалу и сноубордingu. Вы не поверите, но даже любители керлинга в «Игромании» есть, так что мы все тут знаем, что такой тил-лайн, фриз и энд. Только объяснить не просите, я хоть и знаю теперь терминологию, не понимаю, как это всепопаче с шайкой на льду оказалось в программе зимних Олимпийских игр.

СТАРПОМ: Страшно сказать, у нас даже есть специалист по игре в бирюльки (в узких кругах их, как это ни странно, принято называть спортом, так же, как шахматы и шашки). Кстати, удивительно полезное занятие, развивает внимание, терпение, пространственное мышление и еще целую уйму разных навыков.

МЫ В СЕТИ

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высказать означенный линк на ящик mail@igromania.ru с обязательной пометкой в теме письма «Мы в Сети». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.

1. www.vfoc.net — сайт о двух популярных гоночных симуляторах: rFactor и F1 Challenge '99-'02. Множество программ и модов. Регулярно проводятся чемпионаты и фан-гонки.

2. <http://imax-payne.3dn.ru> — довольно симпатичный сайт о серии игр Max Payne. Релики будущего фанатского фильма, информация по третьей части игры и многое другое.

3. www.i2-revenge.clan.su — сайт, посвященный MMORPG Lineage 2. Подробное описание квестов, различные программы, облегчающие жизнь как начинающему, так и продвинутому игроку, необычные скриншоты.



Небольшой креатив на тему Team Fortress 2. Автор — Юрий Килочек.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Вот и прошелестел мимо очередной выпуск «Почты». Искренне надеюсь, что к моменту, когда на прилавках появится следующая «Игромания», вы уже будете нежиться где-нибудь на теплом пляже, купаться в море, покорять горную вершину или хотя бы пропалывать грядки на приусадебном участке. Игры — это, конечно, очень интересно и важно, но и про отдых забывать не следует. Поэтому желаю вам провести первый летний месяц с пользой для здоровья и душевного настроения. До встречи через месяц.

СТАРПОМ МАКАРЕНКО

Недавно съездил к приятелю на дачу и был поражен тем, как умело товарищ обустроился на восьми сотках в гипсокартонном вагончике. Закулился субноутбуком eeePC,

воткнул в USB-порт скайлинковский модем, поставил разных не первой свежести игр (на субноуте последний гикс игровой моды, увы, не запускается) и обстоятельно так приступил к отдыху на даче. Вместо солнечных ванн в шезлонге у него *GTA: San Andreas*, вместо общения с грядками — *Quake 2*, шашлыки с успехом заменены на тетрис. Вот вам и оздоровительные процедуры. Что выезжал на дачу, что не выезжал.

Нет, присутствует, конечно, мощный оздоровительный фактор — кристально-чистый воздух с прилегающего к садовому товариществу химкомбината и чудеснейший букет ароматов с окрестного свинарника, но, право слово, уж лучше с рюкзачком по лесу или с туристической визой наперевес по дальним странам. К следующему разу жду вас как следует загоревшими, заматеревшими и морально подготовленными. ■



Залихватские покатушки на хедкрабе, запечатленные Станиславом Морозовым.



058.954621

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самыми разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего —), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причины — различные версии игры. Например, коды к американскому изданию могут не подойти к русской версии.

Ано 1701: The Sunken Dragon



Переименуйте склад (warehouse) в одно из следующих названий, чтобы получить нужный эффект. Коды РЕГИСТРОЗАВИСИМЫЕ.

BonanzaCreek — дает 100 000 золота;
Linlithglow — заполняет склад инструментами;

SiliconValley — мгновенные исследования новых технологий;

ParadiseCity — заполняет склад всевозможными ресурсами;

MariaDelTule — можно сажать деревья при помощи пипетки.

Avernum 5

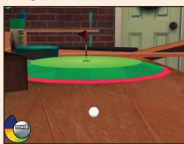
Во время игры зажмите клавиши **Shift + D**. Появится вопрос «What do you want?». Ответом введите любой из читов:

iwanttobestronger — дает очки опыта всем персонажам в партии;

leetbuffz — обкастовывает всех персонажей разного рода полезными заклинаниями;

owmybrains — излечивает героев от вредных эффектов.

Toy Golf Extreme



В меню **Options** выберите пункт **Password** и введите коды, чтобы открыть указанные уровни:

DBABAC — кухня;
DBBAC — гостиная;
AADACA — спальня;
BVACDC — чердак.

Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm



Парочка новых кодов, которые появились с момента выхода предыдущего номера журнала.

Чтобы использовать читы (работают они только в режиме Skirmish), надо в настройках игры отметить галкой параметр **Allow cheats**. Начинайте игру, жмите **Ctrl + Shift + ~** (тильда) и вводите:

cheat_faith(x) — дает указанное количество веры (вместо x введите число);

cheat_souls(x) — дает указанное количество душ.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСКАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «паскальные яйца».

Assassin's Creed Director's Cut Edition



В Иерусалиме балкончики некоторых домов выглядят как кабины грузовиков, вмурованные в стену. — evgenii_andriyas@mail.ru

Вы уже, наверное, успели заметить, с каким усердием калашон Альтаира пытается

скрыть его лицо. Но не очень-то хорошо у него получается. Альтаир и Десмонд (его потомок, живущий в будущем) — это, как ни крути, одно и то же лицо. Даже шрам на губе одинаковый.



Более того, это лицо совсем не выдуманное, а очень даже реальное. Ну то есть как реальное: лицом Альтаира очень похож на француза Давида Белля, родоначальника паркура. — Иван Иванов

После окончания основной сюжетной линии игры Десмонд получает в свое распоряжение навык «Оригноное зрение». Активируйте его в лаборатории, и увидите на стенах и полу всевозможные символы. Среди них есть квадрат и треугольник из букв. Читать их нужно с правого нижнего угла снизу вверх. Получим следующие фразы: «Artifacts sent to the skies to control all nations, to make us obey a hidden crusade. Do not help them» и «They drained my soul and made it theirs. I drained my body to show you where I saw it». Первая фраза (квадрат) переводится так: «Артефакты посланы на небеса, чтобы контролировать все нации и подчинить нас скрытому крестовому походу. Не помогайте им». Вторая фраза (треугольник) гласит: «Они иссушили мою душу и отняли ее. Я иссушил свое тело, чтобы показать тебе, где я видел это». — Алексей Воронин



От редакции. На самом деле сюжет в целом и концовка игры в частности тянут в себе очень много интересного. Символами и письменами комнату расписал предшественник Десмонда, так называемый «Объект 16» (сам Десмонд проходит под номером 17). Расписал собственной кровью, так что становится понятен смысл второй части фразы из треугольника. Первая же часть намекает на то, что, используя «Анимус», абстерговцы как бы укралли душу шестнадцатого объекта.

Фраза в квадрате имеет непосредственное отношение к событиям игры. Артефакт, за которым охотятся «Абстерго», они собираются

запустить в космос и, грубо говоря, промывать мозги всему населению Земли.



Рядом с квадратом из букв есть цифры 12212012. Это дата: 12 декабря 2012 года. По преданиям майя, именно в этот день случится конец света. На ту же дату указывают цифры 13.0.0.0.0, только в другой форме.



Рисунок с надписью «Yonaguni» указывает на самый западный японский остров. Скорее всего, этот остров будет местом действия второй части игры (а их планируется по меньшей мере три). Считается, что на острове много веков назад жила развитая цивилизация, которую постигла та же судьба, что и Атлантиду.

Это основные мысли о концовке. Наиболее полную расшифровку символов, надписей и электронных писем можно найти в статье по адресу www.computerandvideogames.com/article.php?id=175552. На русском языке ее можно прочитать вот здесь: www.assassins-creed.ucoz.ru/forum/4-247-1.

Half-Life 2: Episode Two

Присмотритесь к существам, обитающим в туннелях на уровне «Кольцо Ворта». На их расчлененных телах изображена весьма злая рожица. — nix911@mail.ru

Рисунок с надписью «Yona 94ni» указывает на самый западный японский остров.

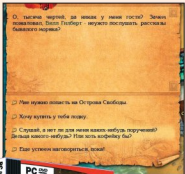
King's Bounty: Легенда о рыцаре

В игре есть несколько отсылок к диалоги «Космических рейнджеров» (если кто не знает, King's Bounty делали выходы из Elemental Games, которые и подарили нам «Рейнджеров»).



Один из героев главного героя сделан в виде значка «Космических рейнджеров» и полнотелом с надписью Rangers. В диалоге с рыбаком Китано проскакивает фраза: «Слушай, а нет ли для меня каких-нибудь поручений? Дельца какого-нибудь? Или хоть кофейку бы?». Фраза «Хотите кофейку или секретное задание?» в «Рейнджерах» стала почти нарицательной.

Имя персонажа Лякуша Трягис (сидит на Моршанских болотах) практически полностью повторяет имена пиратов-плененгов в «Рейнджерах» (тоже, кстати, земноводных). Первая половина имени пирата-плененга — Лякуша. — Сергей Васильев

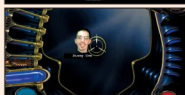


LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy



Если на карте «Дагоба» надолго поставить игру на паузу, капли дождя будут постепенно накапливаться на экране, пока не заполнят все свободное пространство. А когда вы вернетесь к игре, вода хлынет с экрана ливнем. — Денис Мулин

MDK 2



НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи паскалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок игру Sledgehammer, которая в России издается компанией «Бука».

Если вы попали в число победителей, напишите по адресу winner@igromania.ru или просто позвоните в редакцию.

КОДЕКС НА DVD



Читерские программы: CheMax (русская и английская версии, содержит в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), ArtMoney (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), Trainer Creation Kit (программа для создания собственных трейнеров), Dragon Unpacker

и Resource Hacker (пригодятся для извлечения игровых ресурсов). Сохранение: Assassin's Creed Director's Cut Edition, Australia Zoo Quest. Трейнеры: Command & Conquer 3: Kane's Wrath, Frontlines: Fuel of War, Gears of War, Lost Empire: Immortals, Penumbra: Black Plague, Seven Kingdoms: Conquest, SimCity Societies, Sins of a Solar Empire, Space Force: Captains, Turning Point: Fall of Liberty, Universe at War: Earth Assault, Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, коды-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, паскалка или хинт из популярной игры, пришлите нам его описание. Дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Паскалки шлите по адресу kodeks@igromania.ru.

Хинты — trick@igromania.ru. Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете. К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную паскалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится описываемая вами паскалка.

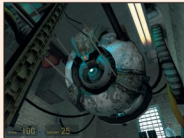
Если паскалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДЕКС» и, конечно же, уведомим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша паскалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите об этом по адресу winner@igromania.ru или dormi@igromania.ru.

На четвертом уровне посмотрите сквозь прицел на небо. Там вы увидите фотографии разработчиков с забавными подписями.

На пятом уровне в телескоп можно увидеть человека, стоящего в обнимку с инопланетянами рядом с офисом BioWare. — Виктор Махонев

Portal



Valve использует собственные идеи по два раза. Присмотритесь: телескоп из Half-Life 2 практически полностью копирует детали Гладоса из игры Portal. — HoD777@yandex.ru

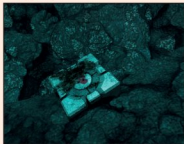
S.T.A.L.K.E.R.



Некоторое время назад в «Игромании» объяснялось, как найти в Зоне Гордона Фримана и его КПК. Упоминание о Фримане также можно найти в книге «S.T.A.L.K.E.R.: Выбор оружия» за авторством Андрея Левицкого. Ниже находится кусочек текста, где автор недвусмысленно намекает на бедолагу Гордона.

«Проходя мимо вагонетки, я скользнул взглядом по телу. На человеке были большие очки в черной оправе. Коротко стриженные волнистые волосы каштанового цвета, борода и усики, а одет в комбинезон с кругом светлой ткани на груди, где было вышито нечто вроде перевернутой буквы «У». Лежащий рядом крысиный волк прокусил ему шею, но и сам погиб: незнакомец раздробил ему башку локотком, валявшимся тут же. Ломик этот мне сразу понравился — тонкий, загнутый на конце, раздвоенный, как язык змеи, чтобы можно было вырывать гвозди и разгибать прутья». — Iar@krasno.ru

Typop



В локации под названием «Капизце (заповедник)» есть гора, на которой сидит безобидное сине существо. Залезайте на вершину горы (с помощью прыжков). Там вы найдете обломок кубика-компаньона из Portal. Если подойти к нему поближе, он будет издавать необычные звуки, а если попытаться покрасить его, он упадет к синему существу, где кубик можно будет разглядеть получше. — Алексей Жиронкин

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИТЫ

Хиты — это блоги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро прийти к какому-то особенно заманчивому месту, быстрее обычного запустить самое крутое оружие и т.д.

Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer



Во втором акте, в академии Тэй, есть отличный способ улучшить отношения с Окку и свое мировоззрение. Для этого идите в класс Инариуса. Он предложит вам показать ученикам свои способности пожирателя духов. Откажитесь ему в грубой форме («Поглощение души — страшное, подлое дело...»). Это даст вам +1 к доброте и +11 к отношениям с Окку. Заговорите с Инариусом еще раз. Выберите вариант «Я хочу спросить тебя о Нефрис» и слушайте его, пока не появится вариант ответа «Я хочу спросить тебя о другом». После этого выберите «Я передумал. Я хочу устроить демонстрацию». Далее будет выбор ответа: «Нет, не думаю» или «Поглощение души — страшное, подлое дело...». Выбирайте второй вариант и снова получите прибавку к характеристикам. Так можно делать до тех пор, пока оба параметра не достигнут максимального значения. — Сергей Коробков

Supreme Commander



Несколько хитростей для победы.

Когда заряд силового поля истощается, поле на время перестает работать. Но если отключить в это время поле горячей клавишей, а затем включить его, то оно снова станет работать, несмотря на густой индикатор. Правда, много атак оно не выдержит, но от удара артиллерии или от тактической ракеты слатти сможет.

Обычно экспериментальные юниты стреляют лазером не туда, куда хотелось бы. Но есть способ исправить это. Укажите цели, которые необходимо сжечь лазером, командой «атаковать» (клавиша А) с зажатым Shift. Танк сожжет лазером те цели, которые вы ему указали, причем в указанной последовательности. Это поможет уничтожить наиболее опасные мишени, например генераторы сильных полей или защитные пушки. Правда, этот способ менее эффективен против движущихся юнитов.

Тактические ракеты уже в середине игры становятся малоэффективными из-за систем защиты. Но есть способ обойти защиту. Постройте в пусковых установках как можно больше ракет. Затем с зажатой клавишей L (запуск ракеты) быстро указывайте нужную цель несколько раз подряд. Если все сделать правильно, ракеты выплетят практически одновременно и никакая защита не успеет сбить их все. — Иван Шориков

Правда о девятой роте

Если вы не можете пройти какой-то момент в игре, а посмотреть, что будет дальше, и почитать исторические справки хочется, нужно сделать вот что. В папке Мои документы\My Games\Правда о девятой роте найдите файл с названием data и откройте его Блокнотом. Там вы увидите несколько блоков, которые начинаются строкой mission_name = «название миссии», а в них строки, в которых после знака равенства стоит 0. Поменяйте везде 0 на 1, и вам станут доступны все уровни и материалы игры. — Алексей Павленко



ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

ЧИТАЙТЕ В ИЮНСКОМ НОМЕРЕ ЖУРНАЛА

НОМЕР В ПРОДАЖЕ С 27 МАЯ

ТУРГОР

ТОЛЬКО У НАС — ПОЛНОЕ РУКОВОДСТВО И ПРОХОЖДЕНИЕ!

MAJESTY 2

ЕЩЕ ОДНУ ЛЕГЕНДУ ВОСКРЕШАЮТ В РОССИИ

ЧЕРНОБЫЛЬ

ПРОГУЛКА ПО СТАЛКЕРОВСКИМ МЕСТАМ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой **проверенной** информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.

Ответы присылайте на contest@igromania.ru или на **почтовый адрес редакции** с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе «Участие в конкурсах».

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. Что означает название игры **Mass Effect**?

А. Это название физической силы, манипулирование которой сделало возможным, например, межзвездные полеты и использование биотиками своих способностей.

Б. Это древний артефакт, за которым охотится главный злодей. С его помощью он хочет уничтожить все живое во вселенной.

В. **Mass Effect** — источник бесконечной энергии. Кто его заполучит, тот будет диктовать свои условия всем расам, населяющим мир игры.

Г. Пока непонятно, что оно означает. Об этом сценаристы расскажут в будущих сериях игры, которых планируется как минимум три.

Д. Да ничего оно не означает. Просто звучит красиво и запоминается хорошо.

2. Какие рекорды побил **GTA 4** в Великобритании в первый день продаж?

А. Рекорд продаж на всех платформах в день релиза.

Б. Рекорд продаж на всех платформах в день релиза, рекорды продаж по отдельности для Xbox 360 и PS3.

В. Из-за игры случилось больше краж и мордобития, чем из-за PS3 в день премьеры в США.

Г. В первый же день продаж **GTA 4** было подано несколько судебных исков на Rockstar Games.

Д. Никаких рекордов побито не было, что очень опечалило Rockstar Games и обрадовало Electronic Arts.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Недавно компания Nintendo, воодушевленная популярностью своей консоли Wii, сообщила, что полученные от продаж приставки деньги пойдут на разработку полноценной системы управления играми силой мысли. Новаторский контроллер будет применен в наследнике Wii.

А. Будущее уже не за горами.

Б. Вы там фантастики обчитались, что ли?

4. **The Sims** — самая продаваемая серия игр на PC за все время существования этой платформы.

А. Навероятно, но факт.

Б. Не может такого быть.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярные цитаты. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. I need you to find some information on — are you ready for the name? — Rannadil Ghan Swa Fulsoom Karaten Narr Eadi Bel Anoleis. No, that's the administrator.

(«Я хочу, чтобы вы нашли информацию о — готовы записать имя? — Раннадил Хан Сва Фулсам Каратен Нарр Эди Бел Аналис. Нет, это управляющий говорит».)

А. Star Wars: Knights of the Old Republic

Б. The Witcher

В. Fallout 2

Г. Sins of a Solar Empire

Д. Mass Effect

6. Цитата из фильма, по которому впоследствии сделали (или сделают) игру. Диалог двух героев:

— You're not a soldier.

— Damn right I'm not. I'm an army.

(— Ты не солдат.

— Ты, черт возьми, прав. Я — целая армия.)

А. The Spiderwick Chronicles («Снайпер-вик: Хроники»)

Б. Spider-Man («Человек-паук»)

В. Highlander («Горец»)

Г. Iron Man («Железный человек»)

Д. Transformers («Трансформеры»)

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. Кто тут лишний?

А. Харви

Б. Игон

В. Питер

Г. Уинстон

Д. Рэй

Музыка в дорогу



Призы

Победителя «Теста» дожидается

MP3-плеер Ritmix

RF-9700 с сенсорным

цветным дисплеем

диагональю 2,4 дюйма и поддержкой карт памяти microSD.

Плеер предоставлен компанией

Ritmix (www.ritmixrussia.ru).

Еще пятеро призеров получат в подарок локализованную версию игры **Mass Effect** от компании Snowball Studios.



Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

1) Либо на электронный ящик contest@igromania.ru с темой «Тест 6. Июнь».

2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #tst и пометкой «Тест 6. Июнь».

3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 6. Июнь».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».





СКАНВОРД

НОМЕР

6

ИЮНЬ

ИГРОМАНИЯ
МОЗГОВОЙ ШТУРМ

	Лучший отечественный анимационный утилитар	→	Самая популярная ворылочка	↓	Дополнение для игры	
1	Подружка Парри Россия	→	Мир Ragnarok Online	→	Железный человек	8
2	Публикуется в рубрике "Кодекс"	→	2			
3		→			Система залпового огня в "9 роте"	5
4	Громкость звука	→	Главный защитный орган бехолдера	→		Автор терминала "рыбобот-техника"
5	Главный юнит в стратегиях	→			AI по-русски	7
6	Босс в King's Bounty	→	Герой Иерархии в Universe at War	→	Системная плата ласконо	4
7	"Черная змея"	→			и Windows, и Linux	6
8		→	Каталина из GTA3 по своим сутн	→		3



Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово. Все ответы пишете на русском языке.

Призы

Для троих победителей у нас заготовлены книги «Гиннесс. Мировые рекорды 2008. Библия геймера» (издательство «АСТ» (www.ast.ru)). В них вы найдете рекорды лучших игроков, полезные советы и море красочных иллюстраций.

Остальным двестерым призерам достанутся книги братьев Стругацких с повестями «Трудно быть богом», «Понедельник начинается в субботу» и «Пикник на обочине».

Куда отправлять

Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик skanword@igromania.ru с темой «Сканворд 6. Июнь».
 - 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #skl и пометкой «Сканворд 6. Июнь».
 - 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 6. Июнь».
- Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

ГИННЕСС
МИРОВЫЕ
РЕКОРДЫ
БИБЛИЯ
ГЕЙМЕРА
2008



Фотографическая память №6. ИЮНЬ



Правила: Вам нужно расставить картинки из игры Turok в правильном порядке (сначала скрин из первого уровня, затем — из второго, далее — из третьего, ну и так далее) и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе По журналу/Мозговой штурм.

Для пятиерых призеров у нас заготовлены футболки с символикой игры Turok и наборы для выживания в джунглях, куда входят инструкция, химический фонарь и сухой паек. За призы благодарим компанию SnowBall Studios.

Куда отправлять: Обязательно прочтите врезку «Участие в конкурсах», особенно пункт №3.

- 1) Либо на электронный ящик foto@igromania.ru с темой «Фотопамять 6. Июнь».
- 2) Либо по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #fotos и пометкой «Фотопамять 6. Июнь».
- 3) Либо на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 6. Июнь».

Остальные подробности ищите в блоке «Участие в конкурсах».

SITECOM



Призы: Победитель получит роутер WL-575 от компании Sitecom (www.sitecom.com). Он специально создан для пользователей, предъявляющих высокие требования к инновационному дизайну, удобству использования, простоте и качеству продукции.



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №4/2008

Тест №4. Апрель

Правильные ответы

1. Д (Гитлера в Command & Conquer: Red Alert отправился убивать Альберт Эйнштейн).
2. Г (King's Bounty стала родоначальницей целого стратегического поджанра, к которому принадлежит, например, серия Heroes of Might and Magic).

3. А (серия игр Penumbra изначально планировалась как трилогия, но в итоге ее сократили до дилогии. Хотя сейчас разработчики снова задумались о третьей части, но в период приема ответов на апрельский «Тест» планов таких не было).
4. Б (глагерой игры Lost: Via Domus — совершенно незнакомый нам мужик).
5. В (цитата из Portal).
6. В (цитата из Gears of War).

7. Г (главного героя Assassin's Creed, история которого разворачивается в современном мире, зовут Десмонд).

Победители

Писем с правильными ответами: 124. Из них 11 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

- Победителями становятся:
1. Николай Ушаков (Тюмень)

247

2. Андрей Литвинов (Береznики, тел. +7-919-***-47-77)
3. Дмитрий Баранов (Новосибирск)
4. Михаил Денисенко (Новокузнецк, тел. +7-951-***-41-63)
5. Виталий Шипанов (Волгоград)
6. Алексей Голычев (Красноярск)
7. Никита Ткачев (Владивосток, тел. +7-914-***-77-17)

Призы

Трое победителей получают коробоные версии игры **Lineage 2: The Kamael — The 1st Throne** от компаний «Нетвил» и NCsoft.

Еще четверых призеров ждут футболки и брелоки с символикой Lineage 2.

Скриншот №4. Апрель

Правильные ответы

1. Assassin's Creed
2. Lost: Via Domus
3. Penumbra: Black Plague
4. Sam & Max: Season 2, Episode 3 — Night of the Raving Dead
5. Everlight: Power to the Elves
6. The Club
7. Aquaria
8. Audiosurf
9. Puzzle Quest: Challenge of the Warlords

Победители

- Писем с правильными ответами: 219. Из них 27 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.
- Победителями становятся:
1. Дмитрий Усков (Белгород)
 2. Иван Калашников (Воеволожск)
 3. Владелец телефона +7-912-***-68-04
 4. Александр Смагин (Ставрополь)
 5. Анатолий Медведев (Самара)
 6. Алексей Сулаев (Поплярный)

7. Владислав Москаленко (Россошь)

Призы

Первая тройка победителей награждается наушниками **Fashion Direct ENP-IE10** от компании **Elecom** (www.elecom.ru).

Еще четверо призеров получают локализованную версию игры **Assassin's Creed** от компании «Акелла».



Фотографическая память №4. Апрель

Правильные ответы (Game of War)

- 5, 2, 4, 3, 1

Победители

Писем с правильными ответами: 776. Из

них 301 отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Александр Батарон (Новосибирск, тел. +7-961-***-03-11)
2. Юрий Лапин (Архангельск, тел. +7-921-***-53-37)
3. Павел Гашков (Омск, тел. +7-903-***-57-29)
4. Артур Грицос (Артем, тел. +7-924-***-77-78)
5. Алексей Баламутенко (п. Октябрьский, Московская обл.)
6. Федор Зубков (Новороссийск)
7. Иван Никифоров (Иркутск)

Призы



Трое победителей

награждаются USB-шредерами (машинами), которые режут бумагу на много-много тоненьких полосок) от компании **Neodrive** (www.neodrive.ru).

Остальных призеров ждут четыре коробки с игрой **Command & Conquer 3: Kane Wrath** от компании EA Russia.

Рубрику подготовил Дормидонт Геймлейко



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ И «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скриншоте» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующую пометку на конвертах или в теме e-mail-письма и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«Тест»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«Скриншот»: Ключевое слово.

«Фотографическая память»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформляете несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишете ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 6. Вася Уточкин, Воронежская Луна».

3. Очень важный пункт. При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе. Даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательны.

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно укажите:

— в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «Тест 6. Июнь»);

— в самом тексте письма — ваш настоящий имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разберите письмо свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто может получить приз на почте за вас). На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете, город, в котором вы живете, ваше имя и фамилию. Пример SMS-ки смотрите в пункте №2.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/фамилию/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. Ответы исправлять нельзя! Так что лучше писать раз все перепроверьте.

д) Не стоит присылать нам ответы от лица всех ваших родственников. От каждой семьи принимаются только одно письмо.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

- а) Либо по электронной почте: CONTEST@IGROMANIA.RU для «Теста», SKANWORD@IGROMANIA.RU для «Сканворда».

PHOTO@IGROMANIA.RU для «Фотографической памяти».

б) Либо по SMS на короткий номер 1121. В начале сообщения укажите нужный префикс (#start для «Теста», #skan для «Сканворда», #photo для «Фотографической памяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: 111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания». Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не твистить розну зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на ионские конкурсы принимаются до 03.07.2008. Итоги будут подведены в июльском номере.

6. Победителями в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь к winner@igromania.ru. Если с этого адреса вам очень долго (больше недели) не отвечает, пишите на dom@igromania.ru. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайн-магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести разные номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодические, новейшие номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайн-магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайн-магазин».

МИР ФАНТАСТИКИ

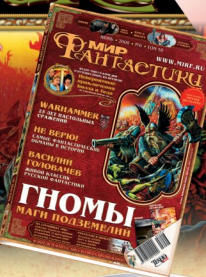
ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В ПРОДАЖЕ С 27 МАЯ

В ИЮНЕ

МАГИЯ ГНОМОВ

Чародейские руны
Каменные цветы
Заговоренные клинки



АРСЕНАЛ

БИТВА НА КОСОВОМ ПОЛЕ

ГИБЕЛЬ СЕРБСКОГО
ЦАРСТВА



ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ОБМАНЫ

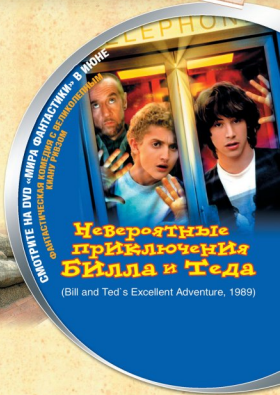
ОЧЕВИДНАЯ
И НЕВЕРОЯТНАЯ ЛОЖЬ



ВЕСТНИК

РАЗУМНЫЕ ЯЩЕРЫ

ДРЕВНИЕ
ПРАВИТЕЛИ ЗЕМЛИ





ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ!

«Игромания» инспектирует,
что на языке и что на уме у первых лиц игровой индустрии

Американ Макги

Геймдизайнер, глава и учредитель компаний Spicy Horse
и The Mauretania Import Export Company, 35 лет



НО ТРОГАТЬ ЕГО НЕ ДАЮТ!

От редакции:

Американ Макги в нашей среде имеет репутацию завязитого чудака: будучи внешне человеком спокойным и даже безобидным, он в своих играх дает такую волю фантазии, что только держись. В *American McGee's Alice* (2000), игре, обесмертившей его имя, Макги переначил сказку об Алисе таким образом, что Льюис Карролл наверняка не один раз перевернулся в гробу. Большое воображение Алисы, тронувшейся умом после смерти родителей, рисовало картины одну пуще другой: вот маньяк Болванщик пытается Соню и Мартовского зайца, вот казнят Королеву, вот у Чеширского кота взрывается голова (с серым в ухе, прямо как у самого Макги), вот раскисрившаяся Алиса крошет ножом картонных валетов, а вот главное меню с очевидным подтекстом: надписи Load, Save, Delete, ненавязчиво складывающиеся в аббревиатуру LSD.

Наркотики здесь фигурируют неспроста: свою чужаковатость и богатый внутренний мир Американ унаследовал от матери, которая была хиппи и курила траву. Еще когда он только родился, мать хотела назвать его Обнадром, но потом остановилась на менее эксцентричном варианте «Американ». Как она потом говорила, потому, что тогда ее сын стал бы единственным в мире человеком с таким именем.

Карьеру разработчика игр Макги начал двадцать лет спустя, в *id Software*. Там он занимался всем понемногу — дизайном уровней, музыкой, звуковыми эффектами, писал код. В 1998-м Американ покинул компанию и присоединился к *Rogue Entertainment* — а по факту просто переехал на другой этаж того же самого здания, где квартировала *id*. Следующие три года ушли на разработку «Алисы» (проект создавался под патронажем *Electronic Arts*), и, по-

хоже, это были самые важные годы в его жизни. После расставания с EA в 2001 году Американ пытался повторить фокус с *American McGee's Oz*, но войти во второй раз в ту же самую реку уже не получилось. Экранизация *Alice* забуксовала, и следующие несколько лет Макги провел, занимаясь непонятно чем: оставил свое имя под испанским экшеном средней паршивости *Scrapland* (2005), выпустил сатирический проект *American McGee presents: Bad Day L.A.* (2006), последовательно высмеивающий слабые места Америки, но с точки зрения качества сам достойный лишь грустной усмешки. И только когда появились первые изображения из *American McGee's Grimm*, стало понятно: вот оно, наконец-то! Макги возвращается!

Возвращение это состоит из нынешним летом, ну а пока Американ рассказал нам, чем в данный момент занята его голова.

20%

СИТУАЦИЯ В МИРЕ

Каждый день я обязательно посвящаю какое-то время ознакомлению с новостями. Меня интересует буквально все — политика, экономика, войны, состояние окружающей среды. Отсюда, из Китая, наблюдать за происходящим в мире особенно интересно. Китай пытается одним прыжком перемахнуть из третьего мира в первый, из земледельческой цивилизации в цифровую эпоху. Молодое поколение китайцев сейчас живет так, как их недавние предки и представить себе не могли. Сказать, что все эти процессы впечатляют, — значит не сказать ничего.

Правда, я где-то читал, что если Китай продолжит потреблять ресурсы прежними темпами, то нам в ближайшие 100 лет понадобится другая планета. Ведь если раньше Китай обеспечивал товарами весь мир, то теперь они могут обеспечить и себя тоже.

Но это обязательно должно кончиться плохо. Я убежден, что в ближайшие годы наша жизненная ориентирность изменится, — мы больше не будем измерять счастье количеством и стоимостью приобретенных вещей. На первый план выйдут нематериальные ценности, и главную роль в этом сыграют цифровые медиа, игры и интернет.

Если же этого не случится... что ж, тогда нас ждет не самая приятная альтернатива.

10%

КИТАЙСКИЙ ЯЗЫК

В настоящий момент китайский язык занимает первую строчку в списке моих приоритетов. С самого переезда сюда я учусь говорить, читать и писать на китайском. Понячу этот язык кажется абсолютно неприступным, но, как только ты делаешь первые шаги, все становится намного проще. Сейчас китайский занимает мои мысли почти все время (в процентах у нас обозначена значимость текущих приоритетов человека, а не то, сколько времени его занимают те или иные мысли — (Прия, Ред.) — частично из любопытства, но в основном по необходимости. Китайский сложен, и даже если я потрачу следующие десять лет на его изучение, я все равно не смогу говорить на нем как на родном.

20%

СТАРОСТЬ НЕ РАДОСТЬ

В декабре прошлого года мне исполнилось 35 лет. Это заставило меня задуматься о том, чем заняться в следующие пять или десять лет, и я решил, что в ближайшее время я останусь в Китае и буду со своей студией Spicy Horse делать игры наподобие American McGee's Grimm. Кроме того, я надеюсь найти время и возможность, чтобы купить парусную яхту и потратить несколько лет в скитаниях по морям Юго-Восточной Азии. Будет здорово, если удастся сделать это до 45 лет. Ну а пока я стараюсь все время напоминать себе, что надо жить сегодняшним днем и ценить каждую секунду жизни. А это значит... что мне пора, ребята, и спасибо за интервью!

20%

20%

50%

50%

AMERICAN MCGEE'S GRIMM И ЭПИЗОДИЧЕСКИЕ ИГРЫ ВООБЩЕ

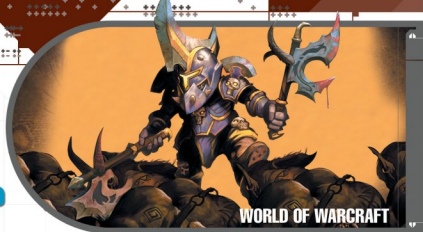
Мы уже заканчиваем разработку первых эпизодов American McGee's Grimm, и каждое утро я просыпаюсь с чувством благодарности за то, как удачно все сложилось с этим проектом. Мои мысли были заняты им весь последний год. Мы с нуля выстроили студию, создали дружный коллектив, сделали по-настоящему уникальную игру — и при этом мы еще имеем счастье жить в Шанхае, одном из самых бурно развивающихся городов мира.

У Grimm есть все шансы, чтобы задать новый стандарт в жанре «сериальных» игр. Мы планируем выпускать новые эпизоды еженедельно, в каждом будет новый кусочек истории длиной в 30 минут, с простым, casualного толка геймплеем. Я сейчас очень волнуюсь по поводу того, как люди примут игру, — это же совершенно новая модель, так раньше никто не делал. Даже у Telltale интервал между новыми эпизодами составлял месяц — а тут всего неделя. Но я все же надеюсь, что наша идея сработает и мы сможем продолжить свои эксперименты. Ведь еженедельный цикл позволит реализовать на отзы аудитории с невиданной прежде скоростью.

ЧТО НА УМЕ?

Светлана Карачерова

КТО ВЫ В WORLD OF WARCRAFT?



На протяжении последних полутора лет мы практически каждый номер публиковали статьи про World of Warcraft, разбирали как общие моменты, так и тонкости, о которых даже старожилы игры зачастую не знают. Мы рассказывали про обязанности классов, объясняли систему крафта и репутации, разжевали подробности про маунтов, раскрыли все секреты заработка... Настало время проверить ваши знания. Играть ли вы с американского релиза, бросили год назад или даже не начинали — все равно пройдите этот тест. Даже если вы не открыли ничего нового о WoW, узнаете много нового о себе.

Ниже представлены пятнадцать пунктов теста, которые помогут вам понять, кто вы такой в мире WoW (если вы играете в какую-то другую MMORPG, а не в WoW, то и в этом случае тест будет вам весьма интересен). Возьмите ручку и калькулятор, призовите в поддержку весь доступный вам запас юмора. Ах да, выйдите из игры!

Прокататься до максимума



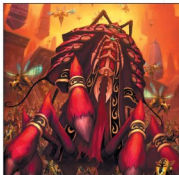
Альфа и омега, начало и конец World of Warcraft. Пока вы не прокатили хотя бы одного персонажа до максимального уровня, даже не пытайтесь сказать, что вы знаете эту игру.

1. У меня 5-8 персонажей 70-го уровня, и мне уже скучно качать новых. Черт бы побрал Blizzard за то, что они вообще не думают, как разнообразить контент для новичков! (5 баллов)
2. Мои два (три) персонажа 70-го уровня вполне прилично одеты, и я хорошо играю всеми. Для рейдов у меня один, для PvP пара других. (4 балла)
3. Прокатал одного, зато уж им играю в содружестве. (3 балла)
4. Начал играть. Пока ничего не понимаю. (2 балла)
5. В этой игре все и так интуитивно понятно. Особенно для гениального меня! (0 баллов)

Попробовать все билды

Вы полагаете, что знаете свой любимый класс? Тогда вы, наверное, отыграли все классические билды и умеете ходить в рейды в любом из них. Даже с закрытыми глазами.

1. Я уже столько денег утробил на своем билде, что хватило бы на пару экип-маунтов. И вообще, стандартные билды глупы по определению, их надо дорабатывать. (5 баллов)
2. Могу играть в любом билде, но где взять адекватные вещи под каждый? (4 балла)
3. Деньги дадите? Тогда хоть каждый день бу-



ду спекаться менять билд персонажа под конкретные задачи. (3 балла)

4. Немного боюсь менять билд. Даже не в вещах и не в деньгах дело, просто не уверен в своих силах. (2 балла)
5. А что такое билд? (0 баллов)

Выучить албанский



...МТ был полным Лероем. Ну куда он пошел гулять, пока хил отключался? Маг попробовал заговаривать его стукнувшись на 7К, он и прыгнул в акбллок. Я второй по агролисту, смотрю — вои ои, смерть моя, бежит, еле успел уйти в лузурь. А этот лол еще и орет, что ему не дают агро набрать. Хил, как потом выяснилось, вообще был в био-афке. В

общем, починка на 20 голды с инста, притом, что всю зелень и половину шардов забрал синий шприц, который не отличает SW:P от SW:D. Нет, больше с рандомом по героям никогда...

1. Да сам ты Лерой! Что за хлам на тебе одет, что фул репайр стоит 20 голды? И сразу в бабл, нуб трусливый. Соберай Т6, раз такой умный. Что, слабо? (5 баллов)
2. Да вы гоните, таких тупых шприцов не бывает. (4 балла)
3. Вечно вы все валите на танков и хилеров! (3 балла)
4. Я тоже не люблю рандом-пати. На меня там вечно орут непонятными словами, обычно по-английски. Я их просто не слушаю. Также мне уменики. (2 балла)
5. Ничего не понял. Мальчики, не ругайтесь! (0 баллов)

Купить дракона

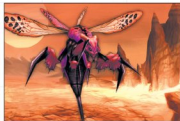


В WoW можно купить все или почти все, но кое-что придется зарабатывать кропотливым трудом. Сейчас мы проверим, насколько вы готовы и способны к обычному, мудреному фарму. Итак, у вас есть маунт-дракон?

1. Вы не знаете, что такое тупой фарм, лол. Дракона я за одну неделю сделал. Кстати, все, что не играет 24-7-365, — по определению нубы. (5 баллов)
2. Да вот еще. Дракона мне и так дали, потому что я один из лучших PvP-шников этого сервера. (4 балла)

3. Я что, идиот? Ну, делал там дейлики, только чтобы денег заработать, даже не помню, какая репутация сейчас с ними. (3 балла)
4. С чего вы взяли, что мне нужен этот дурацкий дракон? И вообще, у него анимация не красивая. (2 балла)
5. А что, в игре есть маунт-дракон? (0 баллов)

Убить дракона



Классика жанра и первое занятие всякого, кто воображает себя продвинутым игроком, — убийство самых сложных рейдовых боссов. Сколько драконов вы убили в World of Warcraft?

1. Онкисию в далеком детстве, Вазля и Нефариана в отрочестве, а еще Азурегоса и еще кого-то, имя уже и позабыл, давно было дело. А вообще, какие такие драконы? Сейчас нужно убивать Иллидана, Архимонда и Кил-Джадена! (5 баллов)
2. Дались вам эти драконы. Суть WoW в PvP, а все, что считает по-другому, — обыкновенные манчкины. Munchkinism vulgaris, если хотите. (4 балла)
3. Да вот, неделю назад убил Онкисию как раз. Влетером. Трое в процессе отвалились, но мы все равно справились. (3 балла)
4. Целую кучу драконов убил. В Burning Steppes, когда качался. (2 балла)
5. Драконы — редкий, исчезающий вид зверей, занесенный в Красную книгу, и убивать их нехорошо. (0 баллов)

Убить время



Вы примчались после работы (учебы, свидания) и понимаете, что все-таки опоздали в рейд. Что будете делать?

1. Как это — не успел в рейд?! Буду висеть над душой у рейд-лидера, ныть и страдать, чтобы быстро всех покинул и взял меня. Заспамлю ему личку соплями или угрозами — все равно возьмет! (5 баллов)
2. Пойду на аукцион. Прокачкую базу, изучу все лоты, заработаю на перепродаже. Сделаю пару квестов. Разберу банк и сумки, выкину лишний хлам, закуплю необходимые ингре-

диенты, в общем — приготовлюсь к следующей рейду. (4 балла)

3. Плотню усядусь в укромном местечке, поговорю по душам с десятком самых близких приятелей. Что значит, они заняты? Отвлекутся, мне же скучно! (4 балла)

4. Игра — не единственное, что есть в жизни. Пойду кучи почитаю. Или вообще уберусь в комнате и лягу спать пораньше. (2 балла)

5. А я и не собиралась в рейд. Выйду, как обычно, своей гламурной эльфийкой 15-го уровня, заберусь на почтовый ящик и буду показывать стриптиз! (0 баллов)

Нарушить заповедь



Каждый из нас делает это. Кто-то считает это нормальным и рассказывает обо всех своих похождениях не тайне. Кто-то считает, что это стыдно, и предпочитает для такого дела завести никому не известного персонажа. Но только попробуйте сказать, что вы ни разу не делали этого — не убавили нуба.

1. Я давно нафармил АЗ, убивая их пачками на арене, и не вижу смысла тратить свое драгоценное время на всякую ерунду. (5 баллов)
2. Ловить нубов по одному скучно. Предпочтительно ходить в большие рейды на территорию врага! (4 балла)
3. Ганк — мое любимое занятие. Я только ради него и качался. Так вот, выйдешь, бывало, к Огриммару — и режешь, режешь, режешь, пока вся нубская гильдия не себегит. Потом и ее можно вырезать. (3 балла)
4. Приходилось пару раз прибегать главным персонажем, когда нагло ганкали моего твинка. Сам старался так не делать. (2 балла)
5. Как вы можете так откровенно, так бесстыдно пропагандировать насилие? Да я вас всех... да таких, как вы, я буду вырезать на респауне — прямо во время прокачки! (0 баллов)



Заработать миллион

Проза жизни — всегда нужны деньги. Проза WoW — здесь они нужны точно так же. Элик ма-

унты, мощные камни и нужные крафты — все это стоит денег. Откуда вы их берете?

1. Регулярность, умеренность и хорошо работающая голова. Делаю квесты, крафчу, продаю, перепродаю — и вообще, это профессиональная тайна. Но если мне приспичит завтра купить элик-маунта тремя моим твинками, я сделаю это. (5 баллов)
2. Также мне секрет Полициниеля. Час дейликов каждый день — и любой новичок за месяц станет самым крутым. (4 балла)
3. Я везучий. Мне десятками падают элики с монстров, пачками сыплются рецепты статуса «мировой дроп». Если я копаю шахту, там будет два фиолетовых камня подряд. Если делаю трансмуты, на каждом будет прок. В чем, вообще, проблема? (3 балла)
4. Создал нуба с именем Sexyforyou, сажусь возле аукциона и начинаю просить денег у всех мимо пробегающих семидесятников с мужскими никами. (2 балла)
5. А когда я начала играть в эту игру, мне папа (муж, друг, сосед) сказал, что если что-то нужно, я могу просто попросить, и он купит!

Залезть в пещеру



Как вы ведете себя в рейде?

1. Я — ибид! Каждые пять минут прошу показать в рейд-чат дамаг (повреждения), и там я всегда на первом месте. Если это не так, значит, у кого-то неправильно настроен дамаг-метр или хилеры-нубы снова меня уронили, когда я сплилли пол-инстанса. (5 баллов)
2. Я ниедню все, что плохо лежит (вортексы, зеленку, камни, цветы). Вершинной мой карьеры станет уболтать рейд-лидера поставить групповой лут на Иллидана и стащить легендарные мечи! (4 балла)
3. Мне нравится командная игра. Я четко делал свое дело, не особо вникая во флуд в чате, понемногу зарабатываю вещи и вообще получаю удовольствие скорее от созерцания, чем от нересчур активного участия в процессе. (3 балла)
4. Я не знаю ни одной тактики и выйнул все рейды, в которых участвовал. От моего флуда начинает болеть голова даже у моего собачки. Но со мной весело, и меня всегда приглашают. (2 балла)
5. Вчера я попросилась в рейд, а меня спросили, умею ли я пользоваться пудрой? А у меня и без нее прекрасный цвет лица, между прочим. Я так и сказала, но меня не взяли. Правильно говорят, разбойнику всякий может обидеть в этой дурацкой игре... (0 баллов)

Удивить самого себя

Время от времени каждому из нас надоедает стандартный набор игровых возможностей и



хочется заняться чем-то странным и непривычным. Какое утверждение больше подходит для описания конкретно вашего варианта нетривиального времяпрепровождения?

1. Вы все странные, ненормальные извращения. В игре надо играть! Есть три дела: квесты, инсты и PvP. Остальное от лукавого. Ладно, могу мячик покидать. Пару минут в месяц. Дел непереворот. (5 баллов)

2. Иногда в одиночку чищу какой-нибудь Альф монастырь, завязав глаза черной тряпочкой и ориентируюсь по звукам. Если со мной идут друзья-нубы, ориентируюсь по их предсмертным воплям. (4 балла)

3. Обожаю летать на собственном маунте. Если мне надо пересечь какую-то территорию, непременно пролечу над городом противника. Это же надо еще умуудиться — получить марку и не оказаться сбитым! (3 балла)

4. На каждом игровом празднике первым делом выясню, какой выставлен алкоголь, и напиваюсь до полного аншлага. Большое спасибо Blizzard за то, что на прошлом фестивале игроки не покусались и дали возможность ловить в пьяном бреду синих зайцев. Надеюсь, скоро и белочек поделит. (2 балла)

5. Снимаю в игре ролики и выкладываю на YouTube. The Internet is for Porn! (0 баллов)

Проверим карманы



Одна очень известная поговорка в варианте для WoW звучит так: скажи мне, что в твоём банке, и я скажу, кто ты.

1. 150 эпических шмоток. По два комплекта одежды для каждого билда. 20 наименований различного оружия. Полсотни колец. Все строго расфасовано по сумкам, так что я никогда не путаюсь в своем мешке. Впрочем, я его уже полгода назад весь собрал. (5 баллов)

2. Аккуратными стопочками лежат: в одной сумке — ткань, во второй — ювелирные принадлежности, в третьей — еда, в четвертой — флажки, в пятой... Ну, вы поняли. (4 балла)

3. Трава, грибы, бутылки, жареные игуаны вперемешку с одеждой, квестовыми предмета-

ми, стеками адамантина и ткани... Да, я знаю, что надо разобрать, — но руки не доходят! (3 балла)

4. Много всего, но общей стоимостью около нуля. Я же люблю обзаводиться лишним, никому не нужным игровым скарбом. (2 балла)

5. Не знаю, что там сейчас, папа кладет, пока я гуляю. (0 баллов)

Стать главным



Если вы не пытались хоть раз, хоть в одной онлайн-игре создать гильдию, вы многое потеряли.

1. Да, если я сейчас только захочу, то сделаю самую крутую, самую сильную гильдию на моем сервере. Вот хоть сейчас пойду и сделаю! (5 баллов)

2. У меня есть гильдия, я в ней довольно давно играю, и она меня всем устраивает. Зачем мне заводить себе кучу лишних проблем? (4 балла)

3. Да я и есть глава гильдии, и мне это нравится. (3 балла)

4. Да я и есть глава гильдии, но кто бы знал, как мне это уже надоело! (2 балла)

5. Я — бывший глава гильдии. Специально веду себя как тупая блондинка, чтобы ни у кого даже мысли не возникло заставить меня впрямь в это жутко неблагодарное дело. (0 баллов)

Первым делом — аддоны!



Чтобы ответить на этот вопрос, откройте папку Addons и посчитайте, сколько сторонних программ вам необходимо, чтобы комфортно чувствовать себя в мире игры.

1. Гораздо больше 100! У меня всегда все свежескачанное и хорошо настроенное. В конце концов, я трачу на это все свое рабочее и свободное время! (5 баллов)

2. Около 100. Старанью держать их в рабочем состоянии и периодически обновлять.

3. Меньше 100. Иногда они начинают доставлять меня количеством ошибок, и я их все убиваю. (3 балла)

4. Для комфортной игры нужно десять-двадцать аддонов. Тот, кто ставит их больше, ничего

не понимает в программировании и оптимизации и вообще пользуется не теми программами, которые нужны. (2 балла)

5. Странно. А у меня в этом каталоге картинок... (0 баллов)

Почти нумизматика



К сожалению, в WoW система коллекционирования развития очень слабо. Иными словами, только сильный духом сумеет собрать полную коллекцию...

1. Рецептов для вашего крафтера. Это единственная реально полезная коллекция в WoW. (5 баллов)

2. Маунтов. Многие из них даются после максимальной прокачки какой-либо репутации, так что эту коллекцию тоже можно считать полезной! (4 балла)

3. Табардов. Я двадцать раз бегал в Альф монастырь, пока не выбил их плащ, я собрал табарды всех фракций и готов отдать тысячу золотых за табард из Сангела! (3 балла)

4. Петов. Я возму с собой по игре слоненка, парувора, феникса, паука, крокодила и орафидинчика. И я готов переплатить всех зульт-амановских лягушек, пока не получу лета-лягушонка. (2 балла)

5. Цветочек. Мальчики шлют панками, а выкидывать — жаль. (0 баллов)

Чтобы купить что-то ненужное...



Ваша самая ненужная покупка в WoW?

1. У меня все покупки нужные. Если уж я что-то покупал, то всегда твердо уверен, что мне нужно именно это и никак не другое. (5 баллов)

2. Любая покупка в этой игре будет считаться ненужной, ведь все, что реально нужно, персонаж должен добывать своими руками. (4 балла)

3. Удачка. Все равно рыбачить абсолютно некогда. (3 балла)

4. Спектральный тигр. То есть это еще пока не состоявшаяся покупка, но в попытке совершить ее я вынужден все время кидать нашего сервера. Ну и она меня тоже... (2 балла)

5. Свечи. Они какие-то странные и совсем не горят. (0 баллов)

Результаты теста

60–75 баллов

Вы — манчкин и маньяк WoW. Вас можно разбудить глухой ночью, попросить описать тактику убийства Архимонда, и вы в полусне расскажете все так, будто читаете по гайду. При вашем приближении Иллидан падает на колени и срывает с себя эгики, чтобы швырнуть их к вашим ногам. В этой игре больше не осталось секретов, которые были бы вам неизвестны. В ней нет боссов, которых были бы вам неподвластны. В ней нет людей, которых не знали бы все как великолепного игрока.

С другой стороны, если вас по какой-то случайности не взяли в рейд или дамаг-метр вдруг показал, что вы всего лишь второй, вы становитесь сущим наказанием. В общем, на вашем месте мы бы не стали сильно удивляться, когда окажется, что вас, великолепного дамагера или хилера, берут в рейд, в последнюю очередь. С вами обычно скучно.

Добиться какого-то отклика можно, только заговорив об игре, — а многие ли выдержат подобный разговор дольше, чем пару часов подряд? Вообще, зря вы играете в WoW, с вашей суровостью вам самое место в Lineage 2. И уходите туда, пожалуйста, поскорее.

45–59 баллов

Вы — лучший игрок, товарищ и соратник, которого только можно пожелать в этой игре. Вы обычно спокойны, терпеливы, обладаете прекрасным чувством юмора. Вы не беситесь, не ноете и не страдаете на войнах или от ганка, но смеетесь над всем. Вас почти невозможно разозлить. Но если уж это случилось, вашу обиду лучше всего сразу спрятать аккаунт и менять место жительства. Если обидчиком выступает NPC, вам, пожалуй, хватит юмора написать гейм-мастеру с требованием забанить его за совершенное преступление.

Обычно вы прекрасно знаете, как заставить людей сделать все, что вам нужно, да еще и так, чтобы это они вас уважали, а не вы их. Стоит вам пожелать, и тут же собирается группа в любой инстанс, команда на арену, рейд в Штормвилл. Вы знаете, что такое быть руководителем, но никогда не стремитесь показывать свое лидерство. Когда у вас отключают интернет, вы находите утешение в глобальных RTS. Из WoW вам уходит нельзя — именно такие, как вы, поддерживают добрую репутацию об игроках этой MMORPG в глазах всей игровой общности.

30–44 балла

Ваш стиль игры настолько индивидуален, что ему сложно подобрать какое-то общее определение. Скорее, аста с левой ноги или поругавшись с начальником, вы готовы устроить самый дурацкий скан-

дал из-за лута; завтра, когда с утра вас разбудит нежным поцелуем, вы до вечера (и в ночном рейде) будете само совершенство. Поэтому мудрый лидер знает, что с одинаковой вероятностью от вас можно ждать как полной отдачи в игре, так и абсолютной апатии.

Вы ненавидите дамаг-метры, иногда вас крайне бесит чат и флуд. Вы (пусть даже незаметно для себя) обожаете PvP — организованное, неорганизованное, да любое! — ведь убийства так хорошо помогают восстановить душевный баланс. В WoW вы играете зря. На самом деле вам куда интереснее после работы настрелять фразов в CS или посчитать fps в Crysis. Но лучше не уходите. Ведь когда вы в духе, то стоите троех самых сильных игроков!

15–29 баллов

Вы — игровой романтик. Как бременские музыканты, считаете, что главное — свобода. И когда в игре на вас начинают давить (гильдмастер с требованием обязательно быть в 20:00, друзья с настоятельными просьбами сворить их в Суинен или опырать десять игр на арене), вы вполне можете обещать без объяснения причин. А потом заводите себе талика и незаметно для всех качаете его, наслаждаясь свободой и независимостью.

Поскольку вы очень добрый человек, то обычно рано или поздно рассекречиваете своего тайного персонажа, и истории повторения снов. Иногда вы даже убогаете на другой сервер, но там уже вам становится совсем скучно, и вы возвращаетесь. Или не возвращаетесь, а идете играть в любимые TES IV: Oblivion, «Готику» или «Ведьмака». Пожалуйста, не уходите из WoW! Только вы можете сохранить здравый рассудок, когда прочие члены рейда готовы перегрызть друг другу плотку за какое-нибудь фиолетовое кольцо.

0–14 баллов

Вы — блондинка, нуб в абсолют. Ваш стиль — жакетный Сапс Lock и бесконечная ротация аватарок на форуме. Все парни на сервере пишут вам личные сообщения и предлагают встретиться. Они обещают вам построить аддоны. Они искренне клянутся, что замолвят за вас словечко перед рейд-лидером, и он будет брать вас в рейды. Они, приехав, и правда для начала пытаются показать вам, как же играть вашим персонажем, но...

Доказать вам, что WoW — это не просто анимированный чат, невозможно. У вас вроде бы есть руки, как у всех нормальных людей, и даже вставлены они обычным образом, но предначинание явно для другого. В общем, вы зря играете в WoW. Ваш рай — «Дом 3», ваша стихия — Second Life. Но не уходите туда, ведь без вас в WoW будет так скучно!





Продюсер
и главный редактор
«Видеомани»

Антон Логвинов

Почему взрослые НЕ ИГРАЮТ

Видеоигры за последние десятилетия стали такой же серьезной массовой культурой, как кинематограф и литература. Средний возраст игрока в развитых странах — 37 лет. Сборы от продаж **GTA 4** в первый день (\$500 млн) перекрывают любые киносоревнования в новостях. Ответственная индустрия тоже развивается, но одна вещь за последние десять лет вообще никак не изменилась — взрослые в России по-прежнему не играют в игры. Причем происходит достаточно забавная вещь — не играет у нас лишь средний возраст. Странным образом люди где-то в 25 лет бросают играть и вновь начинают, когда им исполняется 40. Это очень хорошо прослеживается по аудитории нашего журнала. На Западе подобные «белые пятна» в игровой демографии тоже есть — в Англии это, например, студенты, которым играть просто некогда. В России все наоборот: студенты — самая активная часть игрового населения. Не будем углубляться в размышления об особенностях нашего образования, важно другое: в 25 лет большинство все равно бросает играть. Причины для этого есть разные, как очевидные, так и нет. Очевидные — наша нация все еще в процессе знакомства с видеоиграми, тогда как в других странах в них играет уже третье поколение, поэтому для большинства они пока так и остаются «игрушками» — то есть просто развлечением. Кроме того, в 25 лет, ко всему прочему, выясняется, что нужно строить карьеру, обзаводиться семьей, обулаживать быт и заниматься прочей суетой. Тут не до игр. Отсюда вытекают и неочевидные причины.

Как ни странно, одна из главных — то, что очень многие в нашей стране играют на персональных компьютерах. После 25 лет у людей становится очень мало свободного времени, но при этом они не отказываются от просмотра кино, прослушивания музыки и чтения

книг. Почему? Для того чтобы посмотреть фильм, достаточно вставить диск в проигрыватель; книгу нужно просто открыть... ну, вы понимаете. Игра на компьютере требует особенного ритуала по длительной установке, устранению неполадок и скачиванию патчей. Взрослый человек подобное позволить себе просто не может. За последние годы не один мой знакомый, работающий в индустрии, расстался с любимыми ПК-играми с формулировкой «я слишком стар для этого...» и поставил дома консоль. Что до меня самого, то в последние годы я пошел еще дальше — если игра после надписи **Game Over** загружает сейв не мгновенно, а по полминуты (**Tomb Raider: Legend**, **The Bourne Conspiracy**), то это уже серьезный повод вообще в нее не играть.

Другая наиважнейшая причина — это сами игры. Ведь ради великих шедевров можно стерпеть любой дискомфорт. ПК — очень консервативная платформа. В силу разных причин издатели считают, что на ПК могут быть успешны только проверенные жанры. В результате из года в год выходят фактически один и те же игры, в которых меняется лишь графика. Недавно вот появилась «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**». Замечательная игра. Правда, я искренне уверен, что многие получат от нее огромное удовольствие. Только не я. Я во все это играл в 1990 году. Да, 18 лет назад все это было. 18 лет спустя — ничего нового. **Crysis** ничем не отличается от **Far Cry**. И только редкий **Portal** дарит новые эмоции. Шедевров и вовсе нет. Когда люди хотят лет вспомнить «**Мафию**», давняя клановая клонов, — это ли не повод послать игры куда подальше?

Все придется. С играми все ровно то же самое, что с книгами и фильмами. Невозможно всю жизнь читать одно фантастику и романы в мягком переплете, невозможно смотреть одинаковые блокбастеры и играть в стратегические игры, которые не изменились с прошлого века. Нам, опытным игрокам, нужны новые ощущения,

новые впечатления, а не повторение пройденного. Еще больше нам нужны игры, которые выходят за рамки интерактивных развлечений. Игры, которые несут какой-то месседж, затрагивают какие-то важные темы. Как, например, Хидео Кодзима в **Metal Gear Solid**. Короче, нам нужны взрослые игры. Я не говорю, что на консолях все шибко иначе: просто там проектов намного больше и, соответственно, больше тех, что могут удовлетворить растущим запросам опытных игроков. С годами мы становимся куда более избирательными. Мы не готовы любить **Gears of War** за то, что там крутые чуваки с крутыми пушками мочат больших уродов, — мы спрашиваем, зачем они это делают и какая дура написала этот корявый сценарий. Зато можем запросто полюбить **Portal** только за то, что там есть свежая идея.

В общем, когда вы почувствуете, что видеоигры вас уже не радуют, просто закройте глаза и мысленно перечислите все, во что вы поиграли за последние пять лет и с какими мучениями. Я очень хорошо помню, как в 2002 году покупка PlayStation 2 снова родила во мне игрока. Я извалялся от головной боли и открыл массу новых игр высшей пробы. Но и это носило временный характер. Дальше я стал обращать внимание на оригинальные, малоизвестные проекты. Как результат — я по сей день с удовольствием играю в самые разные игры. Пускай не с прежним задором, но играю.

Так что единственный способ не бросить со временем все это дело — расширить свой кругозор. Покупка консоли — не панацея. Нужно обращаться к тем жанрам, которые до этого казались неинтересными, и внимательно следить за выходящими проектами. Вы слышали об игре, где вам в качестве репортера нужно делать репортаж из города, наводненного монстрами? А о хорроре, где главной героине нужно отдавать команды голосом? А такие игры есть. И пускай они сделаны не по высшему разряду, но они есть. Как и много чего другого, не менее интересного. ■



Компьютер FLEXTRON® Quattro Plus на базе процессора Intel® Core™2 Quad работает за четверых!

Первый в России массовый компьютер с четырехъядерным процессором Intel® Core™2 Quad.

- Четырехъядерный процессор 4 x 2,4GHz Intel Core™2 Quad Q6600
- Оперативная память 2ГБ DDR2 800MHz
- 500 Гб SATA II жесткий диск
- 512 Мб NVIDIA 8800GT - новейший

- игровой 3D ускоритель
- DVD±RW
- Card Reader ALL-in-1
- Корпус Thermaltake Soprano VX
- Предустановленная операционная система Microsoft® Windows® Vista®

4 плюса модели FLEXTRON® Quattro Plus:

- Hi-End графический процессор 8800GT содержит 112 унифицированных графических конвейеров - на 80 больше, чем у 8600GT в модели FLEXTRON® Quattro. Игры работают в 4-5 раз быстрее!
- На 256 Мб больше видеопамати
- На 180Гб больше жесткий диск
- Материнская плата ASUS P5K с полным набором интерфейсов: звук 7.1, 10xUSB 2.0, FireWire (1394), 1Gb LAN, eSATA, SPDIF, HDMI

4 причины почему стоит купить FLEXTRON® Quattro Plus сегодня:

Во-первых, четырехъядерный процессор Intel® Core™2 Quad обеспечивает высочайшую скорость выполнения ресурсоемких задач в многозадачных средах и максимальную производительность многопоточных приложений. Они изменят Ваше представление о работе на компьютере. Сделайте первый шаг в новом мире четырехъядерных процессоров и ощутите настоящую производительность многопоточных приложений.

Во-вторых, современный Hi-End графический процессор NVIDIA® GeForce® 8800GT изменит ваши впечатления от компьютерных игр. Обладая революционной унифицированной архитектурой и полной поддержкой игр Microsoft® DirectX® 10, GeForce 8800GT обеспечивает беспрецедентную производительность для построения сцен с экстраординарной детализацией и игровые эффекты кинематографического качества.

В-третьих, операционная система Windows® Vista® Home Premium перевернет Ваши представления о развлечениях на домашнем компьютере. Windows® Vista® Home Premium содержит Windows® Media Center, что облегчает работу с цифровыми фотографиями, ТВ, фильмами и музыкой. Интерфейс Windows® Aero - это не только динамические отражения, плавная анимация, полупрозрачные строки меню и возможность переключаться между открытыми окнами с использованием новой трехмерной структуры, но и панель мгновенного поиска и новые способы организации данных, которые позволяют мгновенно находить и использовать сообщения электронной почты, документы, фотографии, музыку.

В-четвертых, компания "Ф-Центр", благодаря сотрудничеству с компаниями Intel, Microsoft и NVIDIA, объединила в компьютере FLEXTRON Quattro Plus не только передовые технические достижения, но и специальные ценовые предложения, что дает нам возможность предложить вам этот замечательный в техническом отношении компьютер по беспрецедентно низкой цене - 27 685 рублей!



27 685* руб.

* цена дана на 28.04.08

Ф-ЦЕНТР
КОМПЬЮТЕРЫ ОРГТЕХНИКА
КОМПЛЕКТУЮЩИЕ

Адреса салонов-магазинов:

м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, 7А
м. "Улица 1905 года", ул. Мантулинская, 2
м. "Владыкино", Алтуфьевское ш., 16

Единая справочная: (495) 925-64-47

Интернет-магазин: www.fcenter.ru

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Vix, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



МегаФон-Модем.....

За пределами офиса и вне стен квартиры теперь есть мобильный Интернет!
 «МегаФон-Модем» – это миниатюрное USB-устройство, SIM-карта и специальный тариф, созданные для тех, кому Интернет нужен всегда и везде.
 Стоимость комплекта – от 2500 рублей с НДС. В предложение также включен Интернет-трафик на полгода (не менее 50 мегабайт трафика каждый месяц).



+



8-800-3330500*

* Звонки по России бесплатные.

Интернет там, где ты!

Лицензия №Н 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации. Реклама. Подробности – в точках продаж и на сайте www.megafon.ru.



МЕГАФОН
 Будущее зависит от тебя